מתאים לכל מספר שחקנים, גילאים 10 ומעלה

מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

משחק תפקידים דמיוני

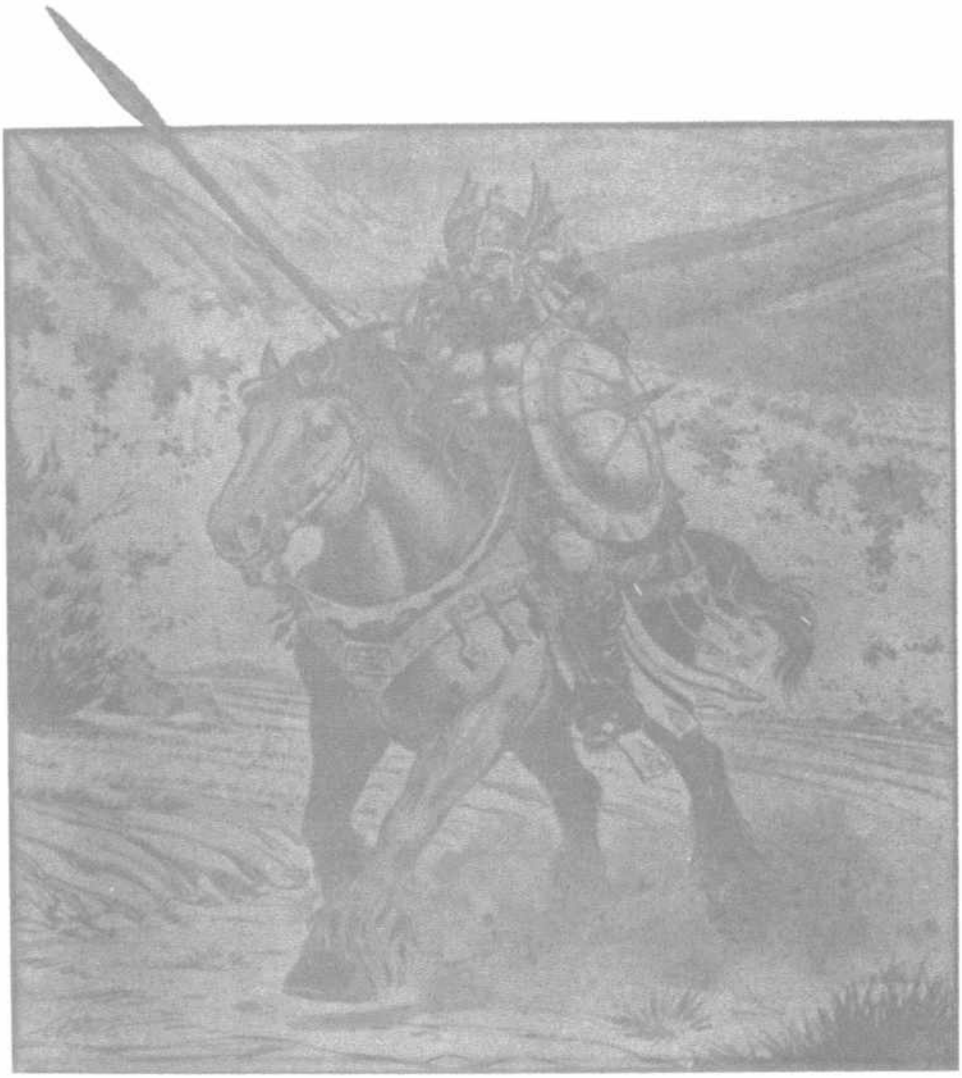
ספר-כללים למתקדם



TSR Inc.

מיצוב בע"מ

פתח דבר



לאורו של לפידך, ראית נצנוץ מטבעות ואבני חן. הפרדת חרבות עתיקות יומין ממקום מנוחתן מזה שנים רבות. נתקלת ביצורים מוזרים וגברת עליהם; נוצרו חברויות משונות ובלתי צפויות, אתה הרפתקן לכל דבר.

עם תום כל הרפתקת מבוך מפרכת, יצאת אל אור-השמש וחזרת לביתך. מה ידוע לך אודות המרחבים הירוקים, שדותיו הזהובים של האיכר, והגורל מעבר להם? מה עם עיר הולדתך, חבריך ושכניך? הרפתקן נכבד, מה, למעשה, יודע אתה אודות העולם?

התבונן! תמונת העולם סביבך מתחילה להתבהר. פרטים נוספים מחכים לכך שתגלה אותם, במקומות רחוקים וקרובים. עיר-הולדתך השקטה, ספ, היא ההתחלה בלבד; בירתו העצומה של הדוכס ספוקולרום מפתה אותך מן החוף בדרום. שם תוכל לבקר בשוק המקומי, ולחפש סיפורים אודות ארצות רחוקות אשר מביאים איתם הסוחרים ושיירות המסחר. תוכל לשוט ברפסודה במורד הנהר, או ללכת בעקבות שביל אל תוך גבעות הנומים, הרפתקה מחכה מעבר לכל סיבוב. צבור ידע, עושר ועוצמה; אתה יכול לבנות טירה, למשוך אליך מלווים, ואף להיות לשליט ארץ, כל זה טמון בעתידך - *וזוהי רק ההתחלה.*

הסוסים מוכנים; השחר מפציע, אנה מועדות פנינו?

פרנק מנצר
מאי 1983

מהדורות קודמות ושינויי כללים

המשחק מבוכים ודרקונים, אשר נוצר לראשונה ב-,1974 השתנה ככל שיותר ויותר אנשים שיחקו בו. אתה עשוי למצוא 3 גירסאות קודמות (באנגלית) - הערכה המקורית, בקופסאות לבנות או חומות קטנות (כיום פרטים לאספנים), מהדורת ה"ספר הכחול" מ- 1978, ומהדורת "הספר האדום" מ- 1981.

הערכה המקורית נכתבה על ידי ולמען "שחקני תחביב". אולם עתה, כשיש מיליוני שחקנים ברחבי העולם, יש צורך בגירסה ברורה יותר לכל-החוברת בה אתה מחזיק עכשיו, בנוסף לערכת המתחיל החדשה שינויים כה רבים התחוללו מאז 1973 עד כי הנסיון להסביר את כולם היה דורש חוברת בגודל שוה לשל זו - ועל כן, הם אינם כלולים כאן.

מבוכים ודרקונים

DUNGEONS & DRAGONS

משחק הרפתקה דמיוני

ספר כללים למתקדם

מאת גארי גייגאקס ודייב ארנסון

עידכון פרנק מנצר

עריכה אן כ. גריי

איורים מאת לארי אלמור

תרגום לעברית גבע פרי

אזהרה: חוברת זו נכתבה לשימוש עם הערכה למתחיל של מבוכים ודרקונים (הקופסא האדומה); היא *איננה* מסבירה כיצד לשחק במשחק. *חייבים* להיות ברשותך הכללים למתחיל בכדי שתוכל להשתמש בערכה זו.

הודפס בישראל

מהדורה שניה 1990

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D, מיובאים לארץ ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של חברת .TSR Inc

מיצוב בע"מ - רח' לכיש 6, חיפה 34756

טל. 04-342338

עריכה עברית: נטע בירן

הפקה : גיא פרי

סדר מחשב : טופ-טייפ 03-243827

דפוס : דפוס טופ-פרינט

שיווק והפצה - **באג מחשבים בע"מ**

רח' כנרת 13 בני-ברק 03-5794711

תוכן העניינים

הקדמה

בראשית היתה הערכה למתחיל במבוכים ודרקונים D&D. היא לימדה אתכם לשחק דמויות דמיוניות בדרגות נסיון נמוכות (1-3) ונתנה הנחיות כיצד ליצור מבוכים משלכם, אשר יהוו שעות של בילוי.

עתה יש את הערכה למתקדם במו"ד, אשר תוסיף מימד חדש למשחקיכם. מו"ד למתקדם תלמד אתכם כיצד לשחק דמויות בדרגות נסיון מ-4 עד 14. ערכה זו גם תפתח בפניכם את השער לעולם שמחוץ למבוך. *המרחבים* ממתינים לכם.

תלמדו אודות העולם בו מתגוררות הדמויות שלכם, בו הן יוצאות להרפתקות, לרבות עיר-הולדתם.. גם תלמדו כיצד להמשיך את *עלילת הרפתקות* דמויותיכם במשחק המערכה, אירועי העולם בו חיה הדמות.

ערכה זו כוללת בתוכה שתי חוברות. הראשונה מכילה את כל הכללים החדשים לשחקן ולשליט-המבוך. הכללים נכתבו בקפידה כך שיתווספו לאילו שלמדתם בערכת מו"ד למתחיל, וניתן להשתמש בהם רק בנוסף לאותם כללים. השניה היא מודול הרפתקה ומספקת את הרקע להרפתקות רבות באי האימה, וגם מראה לכם כיצד יוצרים מרחבים.

כללים חדשים אלו הם קלים ללמידה ולשימוש:

אם הנך שחקן עבור לפרק המידע לשחקנים וקרא אודות הכשרונות והלחשים החדשים של כל סוג דמות. אם הינך שליט-מבוך פנה לפרק של שליט-המבוך ועבור על המהלכים, המפלצות והאוצרות החדשים, למד כיצד ליצור הרפתקאות במרחבים משלך.

בכדי לעזור לכם למצוא את הכללים במהלך המשחק, הכללים מסודרים לפי סדר א"ב בכל פרק וישנו מפתח-נושאים על הכריכה האחורית של חוברת זו.

המשחק המתקדם

כאשר השתמשתם רק בכללי מו"ד למתחיל, רובן של ההרפתקאות היו הרפתקאות פשוטות מן הסוג של "קדימה למבוך וחזרה", הדמויות שלכן בדרגות הנמוכות עוד למדו אודות הרפתקנות פשוטה - וכך גם אתם!

אולם, בדיוק כמו במציאות, אין דבר שהוא כה פשוט. במקום ההליכה הפשוטה מהעיירה למבוך, תוכלנה עתה דמויותיכם לחקור את הגבעות והיערות של עולם המרחבים, וכן את האתגרים של נהרות וימים.

אפשרויותיו של השחקן

דמות אשר מתעשרת ומתעצמת עשויה לבנות טירה ולמשוך אליה חסידים. מתיישבים עשויים לשבת בקרבת מקום, וייתכן ולבסוף תהיה דמותך שליטה על ארץ!

דמותך עשויה להתיישב, ובעוד היא מתגוררת במבצר, לפרוש את שלטונה על שטח ההולך וגדל, ולהביא תרבות אל המרחבים. אתה עשוי לגלות את ההנאה שבלשחק את דמותו של בעל-אדמות מימי הביניים - התמודדות עם בעיות יומיומיות, מפלצות נודדות, ואפילו התקפות מדמויות רבות עוצמה, דש"ים וגם דבש"ים!

דמותך יכולה להמשיך לתור בעולם, לצאת למסעות במרחבים בחיפוש אחר הרפתקות. במבוכים, ממתינים לבואך מפלצות ואוצרות חדשים. בעלי טירות עשויים להזמינך אליהם לסעודה מרהיבה, ולאחריה סיפורים ושמועות אודות סכנות נוראיות ואוצרות מופלאים. ויתכן כי הם לא ייראו את בואך בעין יפה...

תהיה אשר תהיה הדרך בה תבחר, תגלה את העניין והמתח שטמונים בהתמודדות עם העולם הגדול, הפתוח. יתכן כי מתרחשים אירועים בארצות אחרות, וחלקם עשויים להשפיע על דמויותיכם - כגון מזג-האויר, מלחמה ופוליטיקה. גם הדמויות, בתורן, יכולות להשפיע על מהלך האירועים. יכולות להתפתח מספר עלילות בו-זמנית (בדיוק כמו בספר דמיוני!).

שה"מ שלך ייתחשב בכוחות הגדולים של ארצות ושליטים, וישלב "התפתחות היסטורית" זו עם הכוחות הקטנים יותר של דמויותיכם. תוצאות הגיוניות עשויות ליצור מצבים מפתיעים - אשר לעיתים קרובות אף יפתיעו את שה"מ. בצורה זו, הכל תורמים להתפתחות העולם הדמיוני.

משימתו של שליט-המבוך

כשליט-המבוך, הרפתקאות המרחבים שלך במו"ד יהוו אתגר גדול בהרבה מאשר מבוך או שניים. לדוגמא, עליך לדעת באופן כללי מה יש בכל איזור של המרחבים, משום שהחבורה עשויה להגיע לכל מקום! אם כי מספר רמזים עשויים לעזור לדמויות להגיע לאיזור הרצוי, עליך להיות מוכן להמציא פרטים מדויקים יותר כפי הצורך, לעיתים קרובות תוך כדי המשחק.

אולם טרם תיצור עולם מערכה על כל פרטי פרטיו, עליך להבין יותר אודות עיירות קטנות וכיצד הן מתקיימות. ברגע שתבין כיצד עיירות מתחילות וצומחות תוכל ליצור ערים ואפילו מדינות שלמות.

רקע והיסטוריה מלאים מוסיפים את ה"פלפל" לעולמן של הדמויות - וזהו ההבדל בין מערכה טובה למערכה מעולה. הרפתקנים עשויים אף לעצב את ההיסטוריה של עולמם ככל שהם נהיים בעלי עוצמה רבה יותר. פרטים נוספים אודות הארצות, העמים והתרבויות של עולם דמיוני נתונים במערכת מו"ד למומחה.

מערכה מוגבלת רק על ידי היצירתיות של שליט-המבוך ושל השחקנים. ישנם דרקונים לחסל, צבאות רשעים להביס, ערים לבקר - וכרגיל, מבוכים לחקור. לדרך!



מידע לשחקנים
דרגות דמויות 4-14

קוביות פגיעה ונקודות פגיעה

לאחר שדמות מגיעה לדרגת התואר, יותר לא יגלגל השחקן קוביות על-מנת לקבוע נקודות פגיעה נוספות לדמות. לכל דרגת נסיון שנרכשת, יתווסף נתון של נקודות פגיעה (במקומן של קוביות פגיעה). לכל היותר יכולה כל דמות לזכות ב-9 קוביות פגיעה (8 לזוטונים). תיקונים של כושר תופסים לגבי קוביות הפגיעה *בלבד ולא* לנקודות הפגיעה המתווספות בדרגות גבוהות יותר.

דרגות מירביות ונקודות נסיון

אחד מן הכללים הפשוטים, אך הבלתי-מתפשרים של מו"ד הוא זה הנוגע ל"דרגות מירביות". דמות דמוי-אדם מתחילה עם כשרונות מיוחדים הרבים בהרבה מאילו של דמות בן-אדם. על-מנת לשמור שכל סוגי הדמויות יהיו מאוזנים זה לזה, זוטון רשאי להגיע לדרגת הניסיון השמינית בלבד: גמדים ואלפים אינם רשאים להתקדם מעבר לדרגה השתים-עשרה, כל סוגי בני-האדם רשאים להגיע לדרגה ה-36. לעומת זאת, נקודות נסיון לעולם אינן מגיעות לסכום מירבי. תמיד ניתן לרכוש אותן, אף אם נסתיימה העלייה בדרגות של דמות, על שחקנים לערוך רישום של כל הנק"נ אותן הם צוברים: הדבר עשוי להשפיע על המשחק בדרגות גבוהות, כמוסבר בערכות מו"ד למומחה ולאשף.

סוסים

כאשר המערכה מתפתחת, הדמויות יעברו מילין רבים בחיפוש אחר הרפתקות. סביר להניח כי רוב הדמויות יירכשו סוס אחד או יותר, ובכך המסעות יהיו מהירים וקלים יותר. *סוסי רכיבה* הם בהמות הרכיבה הרגילות המהירות ביותר, אולם אינם מסייעים בקרב, ואינם לובשים שריון-סוסים.

סוסי מלחמה הם גדולים יותר וחזקים יותר, ועשויים להיות שימושיים בהיתקלויות במרחבים. סוס מלחמה מסוגל להילחם, בהשתמשו בשתי רגליו הקדמיות להתקפה (1-6 נקודות לכל אחת), וזאת בעזרת רוכבו. בשעה שהדמות מנחה את הסוס, היא איננה רשאית לתקוף או להטיל לחש, אולם היא רשאית לבצע פעולה אחרת (כגון שתיית שיקוי, החלפת נשקים וכדומה). כאשר אין רוכבים עליו, סוס-מלחמה יגן על עצמו ללא צורך בהדרכה זו. כל סוג דמות רשאי לרכב על סוס מלחמה.

תארים

רובם של התארים המופיעים בתיאורי הסוגים תופסים לגבי דמויות זכרים בלבד. הרגישו חופשיים ליצור צורות נשיות לדמויות שהן נקבות!

הטלת לחשים

כל הפרטים אודות הטלת לחשים, כפי שהם נתונים בספר-הכללים של מו"ד למתחיל, עדיין תקפים במלואם.

שינון מחדש של לחשים: לאחר שמוטל לחש, הדמות איננה יכולה לזכות בו מחדש עד לאחר מנוחה טובה, שנת לילה אחד אינה מספיקה לכך. מרגע ההתעוררות, ולפני פעילויות אחרות, יש להקדיש שעה אחת (של זמן משחק) ללימודים או מדיטציה. על קוסמים ואלפים להשתמש בספרי-לחשים שלהם בכדי לרכוש את לחשיהם מחדש.

לחשים הופכיים: ניתן "להפוך" את חלקם של הלחשים - להטילם כך שהתוצאה תהיה הפוכה להשפעה הרגילה (*ריפוי פצעים קלים* הופך *לגרימת פצעים קלים*, *אור* נהייה, ל-*חושך*, וכדומה). השפעתו של לחש הופכי נתונה בתיאורי הלחשים. כהן יכול להטיל לחש הופכי פשוט על ידי הטלתו בצורה הפוכה. השחקן פשוט אומר, "הכהן שלי מטיל את הלחש הפוך". עם זאת, כהנים צדיקים מעדיפים את הלחשים הרגילים, ומטילים את הלחשים ההופכיים רק במצבים של חיים ומוות.

כהנים רשעים משתמשים בלחשים ההופכיים לעיתים קרובות, ומשתמשים בצורה הרגילה רק לעזרת חבריהם, כהנים ניטראליים רשאים להשתמש בצורה הרגילה או ההופכית, אולם על הכהן להמשיך ולהשתמש בצורה בה הוא בחר לראשונה, ואינו יכול להחליף בין צורה אחת לשנייה. שלא כמו בלחשי הכוהנים, בכדי להשתמש בלחשים הופכיים של הקוסם (ושל אלף) יש ללמוד את הלחש במהופך. על מטיל הלחש לבחור בצורה הרגילה או ההופכית של הלחש כאשר הוא משנן את הלחש לאותו יום. כמובן, ניתן לשנן כל לחש בצורתו הרגילה ובצורתו ההופכית גם יחד. לדוגמא, אם למפליא יש *קסם אור* בספר-לחשים, הדמות יכולה ללמוד להרפתקה את שני הלחשים גם יחד - *חושך ואור*.

השפעות מספר לחשים

גלגולי פגיעה, גלגולי נזק, גלגולי הצלה, מוראל, ותכונות אחרות ניתנות לשינוי לפרק זמן קצר על ידי שימוש בלחשי-קסמים מסוימים. באופן כללי הטלה רב פעמית של אותו הלחש, (כגון שני לחשי *ברכה*), איננה יוצרת הצטברות של ההשפעות, אף אם הוטלו על ידי שתי דמויות שונות. שני לחשי תאוצה אינם מאפשרים לתקוף בקצב הגבוה פי ארבע מן הקצב הרגיל: רק לחש תאוצה הראשון ישפיע. בד"כ לחשים שונים, או אלו המוסיפים להשפעותיהם של חפצים קסומים יישתלבו היטב. לדוגמא גם *ברכה* וגם חרב קסומה ישפיעו על גלגול פגיעה, בנוסף לבונוסים עבור כוח.

סוגי דמויות - בני-אדם

כהן

בשלוש דרגות הנסיון הראשונות, כוחותיו של כהן מוגבלים מאד. אולם ככל שהם מתקדמים (לכל היותר לדרגה ה-36) רוכשים כהנים לחשים נוספים בעלי עצמה רבה יותר, וזאת כתוצאה מאימון ומהתחזקות אמונתם. יש חשיבות רבה לכך שכהן יהיה נאמן לאמונתו.

אם כהן נוהג בצורה אשר איננה מתאימה לנטייתו או לאמונתו, יתכן והוא ייענש על כך ע"י הכנסייה - ואפילו כוחות חזקים יותר. עונש זה עשוי להיות, לדוגמא, עונשין על גילגולי הפגיעה, משימה מסוכנת אשר יהיה עליו לבצע, ואפילו חוסר בלחשים. שה"מ שלך יאמר לך מה על דמותך לעשות על-מנת לשוב למעמד מכובד.

כאשר כהן מגיע לדרגת התואר, הוא רשאי לבנות טירה. אם הכהן לעולם לא נענש בעוון התנהגות לא נאותה, הכנסייה שלו עשויה לסייע במימון הבניה. חסידים עשויים להגיע על-מנת לעזור ולשרת את הכהן. שה"מ שלך יסייע עם הפרטים.

טבלת גלגולי הצלה של כהן

דרגה:	1-4	5-8	9-12	13-16
קרן מוות או רעל	11	9	7	6
בדידי קסם	12	10	8	7
שיתוק או התאבנות	14	12	10	8
נשיפת דרקון	16	14	12	10
מטה/לחש/קנה	15	13	11	9

לחשי כהן מעוצמה ראשונה

1. ריפוי פצעים קלים *
2. גילוי רוע
3. גילוי קסם
4. אור*
5. הגנה מפני רוע
6. טיהור מים ומזון
7. הסרת אימה*
8. עמידות לקור

לחשי כהן מעוצמה שלישית

1. אור תמידי*
2. ריפוי עיוורון
3. ריפוי חולים*
4. גדילת חיות
5. איתור עצם
6. הסרת קללה*
7. שיחת מתים
8. הכאה

לחשי כהן מעוצמה חמישית

1. שאילתה
2. בריאת מזון
3. ביטול רוע
4. מגיפת חרקים
5. משימה*
6. החיאת מתים*

* ניתן להטיל לחש בעל השפעה הפוכה.

את הנתונים בטבלה יש לקרוא כפי שמוסבר בערכה למתחיל: מספר הוא הגלגול הנדרש, ב-2ק6, לכהן לגירוש מספר מפלצות האל-

לחשי כהן מעוצמה שניה

1. ברכה*
2. מציאת מלכודות
3. מאחז איש*
4. דע נטייה*
5. עמידות לאש
6. שקט 5 מ' רדיוס
7. הקסמת נחש
8. שיחת חיות

לחשי כהן מעוצמה רביעית

1. הנפשת מתים
2. בריאת מים
3. ריפוי פצעים קשים*
4. ביטול קסם
5. ביטול רעל*
6. הגנה מפני רוע 3 מ' רדיוס
7. שיחת צמחים
8. מקלות לנחשים

לחשי כהן מעוצמה שישית

1. הנפשת עצמים
2. מציאת הדרך
3. שיחת מפלצות*
4. מילת שיבה

מתים (להבריחם לזמן מה): ג פירושו גירוש מיידי, ו-ה פירושו שמספר אל-מתים הושמדו. לכל היותר יושפעו 12 קוביות פגיעה של אל-מתים בכל נסיון מוצלח. המספר המושפע נקבע על-ידי שה"ם בהיעזרו ב-2ק6. כל ניסיון מוצלח יגרש לפחות מפלצת אל-מת אחת.

טבלת ניסיון של כהן

דרגה	תואר	נק"נ	לחש/דרגה 1	2	3	4	5	6
1	עוזר	–	–	–	–	–	–	–
2	חכם	1,500	1	–	–	–	–	–
3	מטיף	3,000	2	–	–	–	–	–
4	אב	6,000	2	1	–	–	–	–
5	כומר	12,000	2	2	–	–	–	–
6	מרפא	25,000	2	2	1	–	–	–
7	בישוף	50,000	3	2	2	–	–	–
8	לאמה	100,000	3	3	2	1	–	–
9	פטריארך	200,000	3	3	3	2	–	–
*10	פטריארך בדרגה 10	300,000	4	4	3	2	1	–
*11	פטריארך בדרגה 11	400,000	4	4	3	3	2	–
*12	פטריארך בדרגה 12	500,000	4	4	4	3	2	1
*13	פטריארך בדרגה 13	600,000	5	5	4	3	2	2
*14	פטריארך בדרגה 14	700,000	5	5	5	3	3	2

*השפעות כושר אינן תופסות עוד.

טבלת גירוש אל-מתים של כהן

אל-מת	דרגת הכהן 1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14
שלד	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+	ה+
זומבי	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה	ה+
טורף-גופות	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה	ה
נקזן	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה	ה
רפא	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה	ה
מומיה	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה	ה
רוח	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה	ה
ערפד	–	–	–	–	–	11	9	7	ג	ג	ה

קוביות פגיעה: 1ק6 לכל דרגה, לכל היותר 9ק6, ובכל דרגה משם + 1.



אם הכהן שלך הצליח בגירוש אל-מתים, אולם חלקם עדיין נותר (עקב ההגבלה של לא יותר מ-12 קוביות פגיעה לכל נסיון), רשאי הכהן, אם ברצונו, לבצע ניסיון נוסף. בכל סיבוב לחימה ניתן לבצע נסיון אחד, ואין אפשרות לבצע פעולות אחרות בשעת גירוש אל-מתים. עם זאת, אם אחד מן הנסיונות נכשל, אף נסיון נוסף של גירוש אותה קבוצת אל-מתים לא יצליח לאותו כהן.

בטבלה מופיע סימון אחד חדש והוא "ה+", פירושו כי כוחותיו של הכהן כה גדולים עד כי מושמדות 3-18 קוביות פגיעה של אל-מתים (3ק6 במקום 2ק6). גם כאן, שה"מ ייקבע את הכמות המדויקת.

לחשי כהן מעוצמה ראשונה

ניתן להפוך את לחשי הכהן מעוצמה ראשונה הבאים: טווחים, משכי פעולה, גלגולי הצלה ותחומי השפעה אינם שונים מן הערכה למתחיל, אלא אם צוין אחרת.

ריפוי פצעים קלים*

כאשר הופכים אותו, לחש זה, *גרימת פצעים קלים* גורם ל-2-7 נקודות נזק לכל יצור או דמות אשר הכהן נוגע בו (ללא גלגול הצלה). על הכהן לבצע גלגול פגיעה רגיל.

אור*

כאשר הופכים אותו, לחש זה, *חושך*, יוצר מעגל חושך בעל קוטר של 10 מ' בתוך מעגל זה לא ניתן לראות כלל מלבד בזיונות. אם יוטל *חושך* על לחש *אור* הוא יבטלו, אולם ניתן לבטל גם אותו על ידי הטלת לחש *אור* נוסף. אם הוא יוטל על עיניו של יריב, הוא יגרום לעוורון עד אשר יבוטל, או עד תום משך הפעולה. היריב המהווה את המטרה רשאי לקבל גלגול הצלה ואם הוא מצליח בו, הלחש מחטיא.



הסרת אימה*

כאשר הופכים אותו, לחש זה *גרימת אימה*, ייגרום ליצור אחד כלשהו לברוח למשך 2 תורים. הקורבן זכאי לגלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מהשפעה זו. ללחש הופכי זה יש טווח של 40 מ'.

לחשי כהן מעוצמה שנייה

ברכה*

טווח: 20 מ'

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: כל הנמצאים בתחום 6 מ' רבועים

לחש זה משפר את המוראל של כל יצור ידידותי ב-+1 ונותן לכל הנוגעים לדבר בונוס של +1 לכל גלגולי הפגיעה והנזק. הוא ישפיע רק על יצורים הנמצאים בתחום של 6X6 מ', ורק אלו אשר אינם נמצאים באותה שעה באמצע קרב.

כאשר הופכים אותו, לחש זה, *צרה*, גורם לעונשין של -1 למוראל ולגלגול הפגיעה והנזק של יריבים. כל קורבן של הלחש רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מן העונשין.

מציאת מלכודות

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך הפעולה: 2 תורים

השפעה: מלכודות בתחום 10 מ' זוהרות

לחש זה גורם לכל המלכודות אשר נמצאות בתחום 10 מ' מן הכהן לזהור באור כחול עמום. הוא איננו מגלה את סוגי המלכודות, וגם לא דרך כלשהי בעזרתה ניתן להסיר את המלכודות.

מאחז איש*

טווח: 60 מ'

משך פעולה: 9 תורים

השפעה: משתק עד ל-4 יצורים

הלחש *מאחז איש* ישפיע על כל בן-אדם, דמוי אדם או יצור אנושי (דביבון, פיית-יער, נול, ננס, הובגובלין, קובולד, לטאיש, עוג, אורק, ניקסי, פיקסי או ספרייט). הוא לא ישפיע על אל-מתים או על יצורים הגדולים מעוגים. על כל קורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים ובמקרה שנכשל יהיה משותק למשך 9 תורים. את הלחש ניתן להטיל על איש בודד או על קבוצה. אם הוא מוטל על איש בודד, יהיה לגלגול ההצלה שלו עונשין של -2. אם הוא מוטל על קבוצה, הוא ישפיע על לא יותר מ-4 אנשים (לפי בחירתו של הכהן), אולם ללא עונשין לגלגוליהם. את השיתוק ניתן להסיר רק בעזרת הלחש *ההופכי*, או באמצעות לחש *ביטול קסם*.

הלחש ההופכי, *שחרור איש*, מסיר את השיתוק, מ-4 קורבנות לכל היותר, של הלחש בצורתו הרגילה (לרבות לחש שהוטל בידי קוסם או אלף). אין לו כל השפעה אחרת.

דע נטייה*

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך פעולה: סיבוב

השפעה: יצור בודד בתחום 3 מ'

מטיל לחש זה מסוגל לגלות את הנטייה (צדיק, רשע או נייטרלי) של יצור אחד הנמצא בתחום 3 מ' ממנו. ניתן להשתמש בלחש גם לגילוי הנטייה של חפץ מכושף או איזור (לדוגמא, חרב קסומה או מקדש).

היפוכו של לחש זה, *בלבל נטייה*, נמשך תור אחד לכל דרגה של המטיל, וניתן להטיל על כל יצור בודד, על ידי מגע. היצור אינו זכאי לגלגול הצלה. כל עוד מחזיק הלחש מעמד, כל כהן המנסה לגלות את נטיית היצור הנתון תחת הלחש באמצעות הלחש בצורתו הרגילה, יקבל תשובה שקרית, אותה תשובה שקרית תהיה התוצאה של נסיונות חוזרים.

עמידות לאש

טווח: 10 מ'

משך פעולה: 2 תורים

השפעה: יצור חי אחד

למשך זמן פעולת הלחש, הנתון תחתיו אינו יכול להיפגע מאש ומחום רגילים. הוא גם מקבל בונוס של +2 לכל גלגולי ההצלה נגד אש קסומה (נשיפת דרקון, כדור אש וכו'). נוסף על כך, נזק מאש כזו מוקטן בנקודה אחת לכל קוביית נזק. (אף על פי כן כל קוביה תגרום לפחות לנקודה אחת של נזק,

ללא התחשבות בשינויים). נשיפת דרקון אדום מופחתת בנקודה אחת לכל קובית פגיעה של היצור (גם כאן לכל הפחות לנקודה אחת של נזק לכל קובית פגיעה).

שקט 5 מ' רדיוס

טווח: 60 מ'

משך פעולה: 12 תורים

השפעה: כדור שקט בעל קוטר 10 מ'.

לחש זה מכניס את איזור ההשפעה לדממה מוחלטת. דיבורים ולחשים באיזור זה הם בלתי אפשריים למשך זמן פעולת הלחש. לחש זה אינו מונע מאדם הנמצא בתוך האיזור לשמוע רעשים הנעשים מחוצה לו. אם הוא מוטל על יצור, על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או שהשפעת הלחש תנוע עם היצור. אם גלגול ההצלה מצליח, הלחש נותר באיזור עליו הוא הוטל, והקורבן יכול לנוע אל מחוץ לאיזור.

הקסמת נחש

טווח: 20 מ'

משך פעולה: 2–5 סיבובים או 2–5 תורים

השפעה: מקסים קב"פ אחת של נחשים לכל דרגה של מטיל הלחש.

באמצעות לחש זה, כהן מסוגל להקסים קוביית פגיעה אחת של נחשים לכל דרגת ניסיון, לא ניתן גלגול הצלה. כהן בדרגה חמישית יכול *להקסים*, נחש אחד של 5 קב"פ, חמישה נחשים של 1 קב"פ, או כל צירוף אחר המסתכם ב-5 קב"פ או פחות. הנחשים המושפעים יתרוממו ויתנדנדו מצד לצד, אולם לא ייתקפו, אלא אם יותקפו קודם. אם משתמשים בלחש על נחשים תוקפים, משך הפעולה של הלחש הוא 2–5 סיבובים; ולא, הוא מחזיק מעמד 2–5 תורים. כאשר הלחש פג, הנחשים חוזרים לעצמם (אולם עם תגובות רגילות, ולא בהכרח יהיו עוינים).

שיחת חיות

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: מאפשר שיחה בתחום 10 מ'

כאשר מוטל לחש זה, על הכהן לקרוא בשם סוג אחד של בעל-חיים (כגון "עטלפים רגילים", "זאבים", וכו'). למשך זמן פעולת הלחש, הכהן יכול לדבר עם כל החיות מאותו סוג אם הן בתחום 10 מ'. ההשפעה נעה יחד עם מטיל הלחש, ניתן לדבר עם כל חיה בצורתה הרגילה או הענקית (כולל יונקים, חרקים, ציפורים וכו'), אולם חיות נבונות ויצורים דמיוניים אינם מושפעים. כאשר קיימת גם הצורה הרגילה וגם הענקית, ניתן לקרוא בשמו של סוג אחד בלבד (רגיל או ענקי). בד"כ תהיינה תגובות היצורים ידידותיות (בונוס +2 לגלגול התגובה), ואם התגובה גבוהה דיה ניתן לשכנעם לסייע לכהן. על הטובה המבוקשת להיות מובנת ע"י החיה, ואפשרית לביצוע.

לחשי כוהן מעוצמה שלישית

אור תמידי*

טווח: 40 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: כדור אור בעל קוטר של 20 מ'

לחש זה יוצר אור חזק כאור-יום בנפח כדורי בעל רדיוס של 10 מ', הוא נמשך עד אשר מוטל עליו *לחש ביטול קסם* או *חושך תמידי*. יצורים אשר מקבלים עונשין באור-יום חזק (כגון גובלינים) סובלים את אותו עונשין בתחום ההשפעה של הלחש. אם הוא מוטל על עיני יריב, על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים ולא הוא יתעוור עד אשר תוסר ההשפעה.

היפוכו של לחש זה, *חושך תמידי*, יוצר נפח בעל אותו גודל של חשיכה מוחלטת. לפידים, מנורות, ואפילו לחש *אור* לא ישפיעו עליו, ובזיונות לא ניתן לראות דרכו. אם הוא מוטל על עיניו של יצור כלשהו, על היצור לבצע גלגול הצלה נגד לחשים ולא הוא יתעוור עד אשר יוסר הלחש.

ריפוי עיוורון

טווח: מגע

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: יצור חי אחד

לחש זה יירפא כמעט כל צורה של עוורון, לרבות עוורון הנגרם כתוצאה מלחשי *אור וחושך* (רגיל או תמידי). עם זאת, הוא לא ישפיע על עוורון הנגרם כתוצאה מקללה.

ריפוי מחלה*

טווח: 10 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: יצור חי אחד

לחש זה ירפא יצור חי כלשהו ממחלה אחת, כגון אלו הנגרמות על ידי מומיה או ריר ירוק. אם הוא מוטל על ידי כהן בדרגה 11 ומעלה, לחש זה יירפא ליקנתרופיה.

ההופכי של לחש זה, *גרימת מחלה* מדביק את הקורבן במחלה נוראית קטלנית אלא אם הוא מצליח בגלגול הצלה נגד לחשים. לקורבן הנגוע במחלה יש עונשין של -2 בכל גלגולי הפגיעה. נוסף על כך, את פצעיו של הקורבן לא ניתן לרפא באמצעות קסם, וריפוי טבעי אורך תקופה כפולה מהרגיל. המחלה ממיתה תוך 2-24 יום, אלא אם הוסרה בעזרת לחש ריפוי מחלה.

גדילת חיה

טווח: 40 מ'

משך פעולה: 12 תורים

השפעה: מכפיל את גודלה של חיה אחת

לחש זה מכפיל את גודלה של חיה אחת רגילה או ענקית. לחיה יש עתה פי שניים מכוחה הרגיל והיא גורמת לנזק כפול מן הרגיל. היא גם מסוגלת לשאת מעמסה כפולה מן הרגיל. לחש זה אינו משנה את ההתנהגות, דרוג שריון, או נקודות פגיעה של חיה, והוא אינו משפיע על גזעי חיות נבונות או יצורים דמיוניים.

איתור עצם

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: מגלה חפץ אחד בתחום 40 מ'

לחש זה מאפשר לכהן לחוש בכוון של עצם אחד ידוע. הוא אינו נותן מידע אודות מרחק. ניתן לגלות עצם נפוץ (כגון "מדרגות עולות"); אחרת, על הכהן *לדעת* בדיוק כיצד נראה העצם (גודל, צורה, צבע וכו'). הלחש לא יאתר יצור חי.

הסרת קללה*

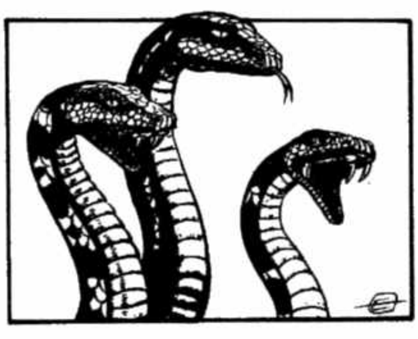
טווח: מגע

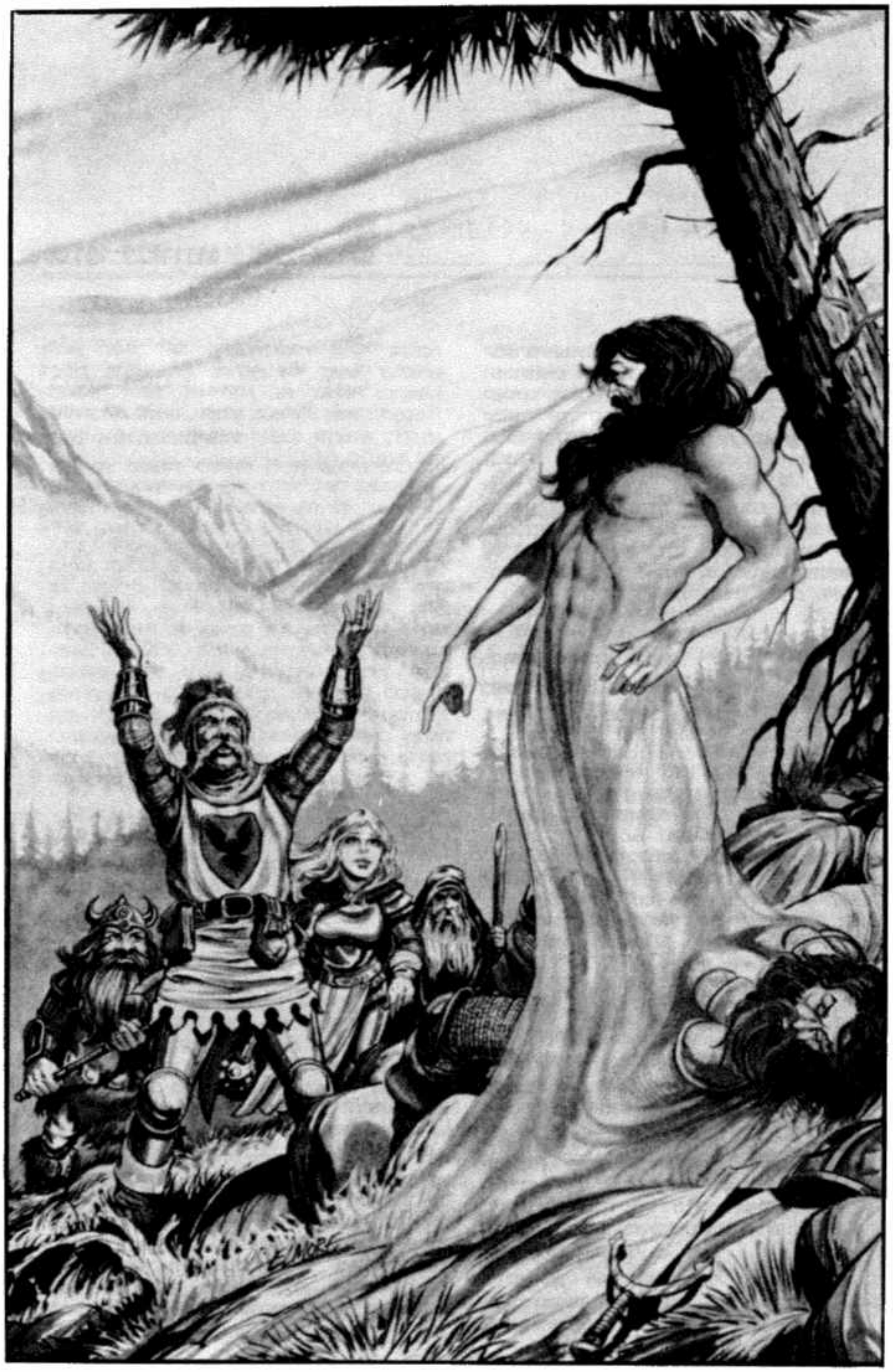
משך פעולה: לצמיתות

השפעה: מסיר קללה אחת כלשהי

לחש זה מסיר קללה אחת, אם מדמות, חפץ או אזור. חלק מן הקללות-במיוחד אלו על חפצי קסם – ניתן להסיר רק באופן זמני לתקופה קצרה, לפי שיקול דעת שה"ם, והן דורשות לחש *ביטול רוע* להשפעה תמידית. (או אולי הסרת קללה על ידי כהן או קוסם בדרגה גבוהה).

ההופכי של לחש זה, *קללה* גורם לחוסר מזל או עונשין הפוגעים בקורבן. קללות מוגבלות רק על ידי דמיונו של מטיל הלחש, אולם אם הוא מנסה קללה עוצמתית מדי, היא עשויה לפגוע בו עצמו (שיקול דעת שה"מ)! גבולות בטוחים לקללות עשויים לכלול: עונשין של (-4) לגלגולי פגיעה; עונשין של -2 לגלגולי הצלה; הפחתה של דרישה ראשית למחצית המידה הרגילה. הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להנצל מן הקללה.





שיח מתים

טווח: 3 מ'

משך פעולה: סיבוב אחד לכל דרגה של הכהן

השפעה: הכהן רשאי לשאול שלוש שאלות

באמצעות לחש זה, הכהן רשאי לשאול רוחו של נפטר שלוש שאלות בתנאי שהגופה נמצאת בטווח. כהן עד הדרגה השביעית מסוגל ליצור קשר עם רוחות אשר מתו לפני זמן קצר (לא יותר מארבעה ימים). לכהנים בדרגות 8–14 מעט יותר כוחות (מת לא יותר מארבעה חודשים), לדרגה 10–15 אף יותר (מת לא יותר מארבע שנים). לכהנים מדרגה 21 ומעלה אין הגבלת זמן. הרוח תשיב תמיד בלשון הידועה לכהן, אולם היא מסוגלת לספק מידע רק על התרחשויות אשר ארעו עד לרגע מותה. אם נטייתה של הרוח זהה לזו של הכהן, תינתנה תשובות ברורות וקצרות, אולם אם הנטיות שונות, הרוח עשויה להשיב בחידות.

הכאה

טווח: 10 מ'

משך פעולה: תור אחד

השפעה: בונוס של 1ק6 לנשק אחד

לחש זה מאפשר לנשק יחיד כלשהו לגרום ל–1–6 נקודות נזק נוספות בכל התקפה (בדומה למטה הכאות קסום). הנשק יגרום לנזק נוסף זה כל עוד מחזיק הלחש מעמד. הבונוס אינו תופס לגבי גלגולי פגיעה. אם הוא מוטל על נזק רגיל, ניתן לפגוע ביצורים המושפעים רק על ידי נשקים קסומים, ולגרום ל–1–6 נקודות נזק בכל פגיעה (ללא התחשבות בסוג הנשק, רק הנזק הקסום משחק תפקיד במקרים אלו).

לחשי כהן מעוצמה רביעית

הנפשת מתים

טווח: 20 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: יוצר זומבים או שלדים

לחש זה מאפשר למטילו להנפיש שלדים או זומבים מכושפים (משלדים רגילים או גופות מתות) הנמצאים בטווח. יצורי אל–מוות מונפשים אלו ימלאו אחר הוראותיו של הכהן עד אשר יושמדו בידי כהן אחר או על ידי לחש *ביטול קסם*. לכל דרגה של הכהן, ניתן להנפיש קובית פגיעה אחת של אל–מתים. לשלד אותן קוביות פגיעה כשל היצור המקורי, אולם לזומבי קובית פגיעה אחת יותר מלמקור. אין סופרים דרגות דמות (גופתו של גנב בדרגה 9 תונפש כזומבי בעל 2 קב"פ). ליצורים מונפשים אין לחשים כלשהם, אולם הם מוגנים בפני השפעות *שינה/הרדמה והקסמה* ובפני רעל. על כהנים צדיקים להקפיד להשתמש בלחש זה למטרות חיוביות בלבד, הקמת המתים הוא בדרך–כלל מעשה נרשע.

בריאת מים

טווח: 3 מ'

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: יוצר נחל מים קסום

באמצעות לחש זה, הכהן גורם להופעת נחל מכושף הבוקע מן האדמה או מקיר. הנחל יזרום משך שעה, ויספק כמות מים אשר תרווה 12 איש ובהמות הרכיבה שלהם (לאותו יום, בערך כמות של 200 ליטר). לכל דרגה של הכהן מעל הדרגה השמינית, נוצרים מים המספיקים ל–12 איש נוספים כולל בהמות הרכיבה שלהם.

ריפוי פצעים קשים*

טווח: מגע

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: יצור חי כלשהו

לחש זה דומה ללחש *ריפוי פצעים קלים*, אולם הוא ירפא ליצור אחד 4–14 נקודות נזק (2ק6+2).

היפוכו של לחש זה, *גרימת פצעים קשים*, גורם ל4–14 נקודות נזק לכל יצור או דמות בהם נוגע הכהן (ללא גלגול הצלה). על המטיל לבצע גלגול פגיעה רגיל על מנת לגרום לפצע קשה.

ביטול קסם

טווח: 40 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: משמיד לחשים בנפח קוביה של 6 x 6 x 6 מ'

לחש זה משמיד השפעות לחשים אחרים בנפח קוביה של 6X6X6מ'. הוא אינו משפיע על חפצים קסומים. השפעות לחשים אשר נוצרו ע"י מטיל (אם זה קוסם או אלף) מדרגה שווה או נמוכה מזו של מטיל *ביטול קסם*, מושמדות באופן מיידי ויתכן והשפעות לחשים אשר נוצרו בידי מטיל בעל דרגה גבוהה יותר לא תושפענה. הסיכויים לכישלון הם 5% לכל דרגה של הפרש בין המטילים. *לדוגמא:* לכהן בדרגה שביעית אשר מנסה לבטל לחש אשר הוטל בידי קוסם בדרגה תשיעית, יהיה סיכוי של 10% להיכשל.

ביטול רעל*

טווח: מגע

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: יצור חי, מיכל, או חפץ

לחש זה יהפוך רעל לבלתי מזיק אם זה ביצור חי, כלי קיבול (כגון בקבוק) או בחפץ אחר (כגון תיבה). הוא אף יחיה קורבן אשר הומת בידי רעל אם הוא מוטל תוך 10 סיבובים מרגע ההרעלה! הלחש ישפיע על כל הרעלים, על כל סוגיהם הנמצאים ברגע בו הוא מוטל, אולם אינו מרפא נזק כלשהו (ועל כן לא יחיה קורבן מורעל אשר מת מפצעיו).

ניתן להטיל את היפוכו של לחש זה, *יצירת רעל*, ע"י מגע, על יצור או כלי-קיבול, לא ניתן להטילו על עצם אחר כלשהו. על הקורבן לבצע גלגול הצלה נגד רעל ולא הוא יומת ע"י הרעל באופן מיידי. אם הוא מוטל על כלי קיבול, התכולה נהיית מורעלת; אין אפשרות לבצע גלגול הצלה, אפילו לכלי-קיבול או תכולות קסומות (כגון שיקויים). הרעלה היא בד"כ מעשה נרשע.

הגנה מרוע ברדיוס 3 מ'

טווח: 0

משך פעולה: 12 תורים

השפעה: קיר מגן בעל קוטר 6 מ'

לחש זה יוצר קיר מגן קסום ובלתי נראה מסביב למטיל הלחש, קיר המגן מגיע ל-3 מ' בכל הכיוונים. הלחש משמש כהגנה מפני התקפות "רעות" (התקפות על ידי מפלצות בעלות נטייה השונה מזו של המטיל). כל יצור הנמצא בתוך קיר המגן זוכה ל-1+ לכל גלגולי ההצלה, וכל ההתקפות המכוונות כלפי אלו הנמצאים בתוכו סובלות מעונשין של 1- לגלגול הפגיעה של התוקף כל עוד מחזיק הלחש מעמד.

בנוסף, יצורים "מכושפים" אינם מסוגלים לתקוף את אלו הנמצאים בתוך קיר המגן בקרב פנים אל פנים. לעומת זאת יצורים מכושפים יכולים לתקוף עם התקפות ירי או קסם. יצור "מכושף" הוא כל יצור אשר באופן קסום הובא, *הנפש או נשלט* (כגון בעזרת לחש *הקסמה*) או שניתן לפגוע בו רק בעזרת נשק קסום. יצורים אשר בהם ניתן לפגוע בנשק מכסף, אינם מכושפים.

אם מישהו מתוך קיר המגן תוקף יצור מכושף, קיר המגן לא ימנע יותר מאותו יצור לתקוף, פנים אל פנים, אולם הבונוס לגלגול ההצלה והעונשין לגלגולי פגיעה עדיין תופסים.

שיח צמחים

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך פעולה: 3 תורים

השפעה: כל הצמחים בתחום 10 מ'

לחש זה מאפשר לכהן לשוחח עם צמחים כאילו והם היו נבונים. ניתן לבקש טובה פשוטה, והיא תמומש אם היא נמצאת בתחום יכולתו של הצמח ואם היא מובנת על ידו. ניתן להשתמש בלחש זה בכדי לאפשר לכהן ולחבורה לעבור דרך צמחיה אשר באופן רגיל לא ניתן היה לעבור דרכה. הוא גם מאפשר תקשורת עם מפלצות דמויות צמחים (כגון טריאנטים).

מקלות לנחשים

טווח: 40 מ'

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: עד ל-16 מקלות

לחש זה הופך 2-16 מקלות לנחשים (כמפורט למטה). הנחשים עשויים להיות ארסיים (סיכוי של 50% לכל נחש). הם ממלאים אחר פקודותיו של הכהן, אולם הם יהפכו חזרה למקלות כאשר ממיתים אותם או עם תום משך הפעולה.

נחשים: דרוג שריון 6, קוביות פגיעה 1, קצב תנועה 30 מ' (10 מ'), התקפות 1, נזק 1-4, ניצל כ: לוחם 1, נטייה ניטראלית.

לחשי כהן מעוצמה חמישית

שאילתה

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך פעולה: 3 תורים

השפעה: 3 שאלות

לחש זה מאפשר לכהן לשאול שאלות את ה"כוחות העליונים" (שה"מ, אלילים מיתולוגיים וכו'). הכהן רשאי לשאול שלוש שאלות עליהן ניתן לענות בכן ולא. עם זאת כהן רשאי לבצע *שאילתה* פעם אחת בכל שבוע. אם נעשה שימוש תדיר מדי בלחש זה, שה"מ עשוי לרצות להגביל את השימוש בו לפעם בכל חודש. פעם בשנה רשאי הכהן לשאול כפליים ממספר השאלות הרגילות.

בריאת מזון

טווח: 3 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: יוצר מזון ל-12 איש או יותר

לחש זה יוצר כמות מזון המספיקה להשביע 12 אנשים ובהמות הרכיבה שלהם למשך יום אחד. לכל דרגה של הכהן מעל הדרגה השמינית, נוצר מזון לעוד 12 אנשים ובהמות הרכיבה שלהם.

ביטול רוע

טווח: 10 מ'

משך פעולה: תור אחד

השפעה: יצורים מכושפים או אל-מתים או קללה או הקסמה אחת.

לחש זה עשוי להשפיע על כל המפלצות המכושפות (מזומנות, נשלטות ומונפשות) והאל-מתות הנמצאות בטווח. הוא ישמיד את המפלצת האלא אם כל קורבן יבצע גלגול הצלה נגד לחשים. אם הוא מוטל על יצור אחד בלבד, יהיה עונשין של 2- לגלגול ההצלה. כל יצור ממימד אחר "מגורש" (נאלץ לחזור למימד המקורי שלו) אם הוא נכשל בגלגול ההצלה. אף אם הצליח גלגול ההצלה, על הקורבנות להימלט מן האיזור ועליהם להישאר מרוחקים מן המקום כל עוד המטיל מתרכז (מבלי לזוז).

לחש זה יסיר גם קללה מחפץ אחד מקולל, וגם ניתן להשתמש בו להסרת כל *הקסמה* קסומה.

מגיפת חרקים

טווח: 160 מ'

משך פעולה: יום אחד

השפעה: יוצר להקה בעלת רדיוס של 10 מ'.

לחש זה מזמן להקה אדירה של חרקים. הלהקה חוסמת את שדה הראיה וגורמת להסתלקות כל יצור בעל 3 קוביות פגיעה ומטה (ללא גלגול הצלה). הלהקה נעה בקצב של עד ל-6 מ' לסיבוב על-פי הנחיות הכהן כל עוד היא בטווח. על מטיל הלחש להתרכז, מבלי לזוז, על מנת לשלוט בלהקה. אם המטיל מופרע, החרקים מתפזרים לכל עבר ותם הלחש. לחש זה פועל רק באויר הפתוח ומעל לפני האדמה.

משימה*

טווח: 10 מ'

משך פעולה: מיוחד

השפעה: מחייב יצור חי אחד

לחש זה מחייב את היצור עליו הוא מוטל לבצע מטלה או משימה מיוחדת, לפי פקודתו של המטיל. הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מהשפעת הלחש. משימה טיפוסית עשויה להיות הריגת מפלצת



מסוימת, הצלת שבוי, השגת חפץ קסום בשביל המטיל, או יציאה למסע עלייה לרגל. אם המשימה היא בלתי אפשרית או מעשה התאבדות, אין ללחש שום השפעה. מרגע שמולאה המשימה, תם הלחש. קורבן אשר מסרב לצאת *למשימה* נהייה *מקולל* עד אשר הוא ממשיך במשימה. סוג *הקללה* נקבע על ידי שה"מ, אולם עשויה להיות בעלת כוח כפול מכרגיל.

היפוכו של לחש זה, *ביטול משימה* עשוי לשמש לביטול *משימה* או קללה הקשורה *במשימה*. סיכויי ההצלחה הם 50%, עם הפחתה של 5% לכל דרגה שהמטיל נמוך ממטיל המשימה (לכהן בדרגה 11 אשר מנסה לבטל משימה של כהן בדרגה 13 יש סיכויי הצלחה של 40%).

החייאת מתים*

טווח: 40 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: גופה של בן-אדם או דמוי-אדם אחד.

באמצעות לחש זה, הכהן מסוגל להחיות מן המוות כל בן-אדם, גמד, זוטון, או אלף. על הגופה להיות במקום ההטלה, ואם חסר חלק כלשהו, הדמות המוחיית עשויה להיות בעלת מום כלשהו. כהן בדרגה שמינית מסוגל להחיות גופה אשר היתה מתה עד לא יותר מארבעה ימים. לכל דרגה של הכהן מעל השמינית, מתווספים ארבעה ימים לזמן זה. לפיכך, כהן בדרגה 10 מסוגל להחיות גופות אשר היו מתות משך 12 יום. המוחייה קם לחיים עם נקודת פגיעה אחת, והוא אינו יכול להילחם, להטיל לחשים, להשתמש בכשרונותיו, לסחוב משאות כבדים או לנוע בקצב הגבוה ממחצית מהירותו הרגילה. הגבלות אלו יוסרו לאחר שבועיים מלאים של מנוחה מוחלטת במיטה, אולם את הריפוי לא ניתן להאיץ בעזרת קסמים.

לחש זה גם ניתן להטיל על אל-מת אחד כלשהו הנמצא בטווח. היצור יושמד אלא אם הוא מצליח בגלגול הצלה נגד לחשים עם עונשין של 2-. עם זאת, ערפד אשר הושפע מהלחש פשוט נאלץ לסגת אל ארון המתים שלו, בצורתו הגזית, על מנת לנוח.

ההופכי של לחש זה, *אצבע המוות* יוצר קרן מוות אשר תהרוג יצור חי אחד כלשהו הנמצא בטווח 20 מ'. הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות בכדי להימנע מן ההשפעה. כהן צדיק ישתמש *באצבע המוות* אך ורק במצב של חיים או מוות.

לחשי כהן מעוצמה שישית

הנפשת עצמים

טווח: 20 מ'

משך פעולה: 6 תורים (שעה אחת)

השפעה: גורם לחפצים לזוז (ראה הסבר)

הכהן, באמצעות לחש זה, יכול לגרום לכל עצם דומם ובלתי קסום לנוע ולתקוף. עצמים קסומים אינם מושפעים. ניתן להנפיש כל עצם בודד אשר משקלו אינו עולה על 4000 מט'. על שה"מ להכריע מה יהיו קצב התנועה, ההתקפות, חוזק, ופרטי קרב אחרים של העצמים המונפשים. כקו מנחה, פסל בגודל אדם עשוי להיות בעל קצב תנועה של 6 מ', תוקף פעם אחת בסיבוב, התקפה של 2-16 נקודות נזק, ויהיה לו דירוג שריון 1. כסא עשוי להיות בעל דרג"ש 6, אולם ינוע 60 מ' לסיבוב על כל ארבעת רגליו, ולתקוף פעמיים בסיבוב התקפות של 1-4 נקודות כל אחת. לכל העצמים הסיכויים לפגוע, זהים לאלו של הכהן אשר הנפיש אותם.

מציאת הדרך

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך פעולה: 6 תורים + תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: מראה את הדרך לאיזור מסוים

כאשר מוטל לחש זה, על הכהן לקרוא בשמו של מקום מסוים, אם כי אין הכרח שהכהן היה במקום לפני כן. למשך זמן פעולת הלחש, הכהן ידע את הכיוון למקום זה, בנוסף, יסופק כל מידע מיוחד הדרוש בכדי להגיע למקום; לדוגמא, הכהן ידע מיקומן של דלתות סתרים, סיסמאות מעבר וכיוצא בזה. לעיתים קרובות משתמשים בלחש זה למציאת מסלול בריחה מהיר.

שיח מפלצות*

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך פעולה: סיבוב אחד לכל דרגה של הכהן

השפעה: מאפשר שיחה עם כל מפלצת

לחש זה נותן למטיל את היכולת לשאול שאלות את כל היצורים החיים והאל-מתים הנמצאים בטווח 10 מ'. אפילו מפלצות שאינן נבונות יבינו ויענו לכהן. אלו אשר הכהן משוחח איתן לא יתקפו את הכהן בשעת השיחה, אולם הן יגנו על עצמן במקרה ויותקפו. ניתן לשאול שאלה אחת בלבד בכל סיבוב, והלחש נמשך סיבוב אחד לכל דרגה של המטיל.

ההופכי של לחש זה, *קשקוש*, הוא בעל טווח של 20 מ', ומשך פעולה של תור אחד לכל דרגה של המטיל. הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מההשפעה, אולם עם עונשין של 2- לגלגול. אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה, הוא לא יובן על ידי שום יצור אחר למשך זמן פעולת הלחש. אפילו סימני ידיים, פתקים כתובים, וכל צורות התקשורת האחרות יהיו בלתי מובנות. הדבר אינו מפריע להטלת הלחשים (אם ישנם) של הקורבן, אולם כן מונע את השימוש בחפצים קסומים רבים בכך שהוא הופך את פקודות ההפעלה לקישקושים.

מילת שיבה

טווח: 0 (הכהן לבדו)

משך פעולה: מיידי

השפעה: ממקם את המטיל במקום מבטח

בדומה ללחש מיקום של קוסם, לחש זה נושא את הכהן ואת כל הציוד שעליו (אולם שום יצור אחר) לביתו של הכהן. על הכהן להיות בעל בית קבוע (כגון טירה), וחדר מדיטציה בתוך אותו בית; כאשר מוטל הלחש חדר זה הוא המטרה. בסיבוב בו מוטל לחש זה, הכהן זוכה ביוזמה באופן מיידי אלא אם הופתע.

לוחם

לוחמים יכולים להתקדם עד לדרגה ה-36. קידומם המהיר, הן בכשרונות הלחימה והן בכמות נקודות הפגיעה שלהם, עושה אותם למנהיגים טובים לישובים הרגילים של בני-האדם. בדרך כלל, לוחמים בדרגות גבוהות מבלים את זמנם באימון ובפיקוד על שכירי-חרב, טיהור המרחבים ממפלצות והרחבת שטחים המיושבים על ידי בני-אדם. לוחם אשר יש ברשותו ממון, רשאי לבנות טירה ללא התחשבות בדרגתו. כאשר לוחם מגיע לדרגת התואר, הדמות כשירה לקבל תואר ברון.

לחימת רומח: רבים מן הלוחמים, בשעה שהם נלחמים מעל גבו של סוס, משתמשים בחנית ארוכה הנקראת "רומח". אם סוסו של לוחם דוהר לאורך 20 מ' או יותר לפני התקפה, הרומח יגרום נזק כפול. ללא מקום להסתערות כזו, ניתן לנעוץ את הרומח, כחנית, לגרימת נזק רגיל. סוגי בני-אדם אחרים אינם מסוגלים להשתמש ברומח בצורה יעילה. רומחים קסומים ומצופים כסף הם נדירים ביותר.

לחימת חנית: לוחמים רבים נושאים עימם חנית רגילה, בנוסף לכלי נשק אחרים. אם מפלצת מסתערת - דהיינו, רצה לאורך 6 מ' בתוך מקום סגור או 20 מ' במקום פתוח, לפני התקפתה - הלוחם יכול "להציב את החנית". פירוש הדבר, להחזיק את החנית בחוזקה בעזרת רגל אחת, בכדי להגן כנגד התקפה. לא ניתן ל"קבע" את החנית על סוס. אם ההתקפה היא פתאומית, אין זמן להכין את החנית. אם החנית פוגעת, נזק כפול נגרם. מפלצת גורמת לנזק כפול על קורבנה, במקרה והתקפת ההסתערות פוגעת.



קוסם

קוסמים יכולים להתקדם עד הדרגה ה-36. כאשר קוסמים מגיעים לדרגות הגבוהות הם הופכים להיות דמויות רבות עוצמה אולם ההתקדמות הזו היא משימה קשה. המבחר הקטן של הנשקים והלחשים (בדרגות נמוכות) העומדים לרשותם מאזנים את העוצמה אליה הם מגיעים בסופו של דבר. לפיכך, על קוסמים להיות זהירים בדרגות הנמוכות, משום שמעטים יאריכו חיים ללא הגנה. קוסמים יכולים להוסיף לחשים נוספים לספרי הלחשים שלהם באמצעות מחקר לחשים. בדרגת התואר ומעל, קוסם יכול ליצור חפצים קסומים. שתי פעילויות אלו מוסברות תחת "מחקר" (עמוד 25). בהגיעו לדרגה ה-11 קוסם רשאי לבנות מגדל (אם יש ברשותו תקציב לכך). בדרך כלל קוסם אשר בונה מגדל ימשוך אליו 1-6 מתלמדים בדרגות 1-3.

טבלת גלגולי הצלה של לוחם

דרגה:	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
קרן מוות או רעל	12	10	8	6	6
בדידי קסם	13	11	9	7	6
שיתוק או התאבנות	14	12	10	8	7
נשיפת דרקון	15	13	11	9	8
מטה/לחש/קנה	16	14	12	10	9

טבלת גלגולי הצלה של קוסם

דרגה	1-5	6-10	11-15
קרן מוות או רעל	13	11	9
בדידי קסם	14	12	10
שיתוק או התאבנות	13	11	9
נשיפת דרקון	16	14	9
מטה/לחש/קנה	15	12	9

טבלת ניסיון של לוחם

דרגה	תואר	נק"נ
1	חיל	0
2	לוחם	2,000
3	סייף	4,000
4	גיבור	8,000
5	איש מלחמה	16,000
6	מירמידין	32,000
7	רב גיבורים	64,000
8	אלוף	120,000
9	לורד	240,000
*10	לורד בדרגה 10	360,000
*11	לורד בדרגה 11	480,000
*12	לורד בדרגה 12	600,000
*13	לורד בדרגה 13	720,000
*14	לורד בדרגה 14	840,000

*השפעות כושר אינן תופסות עוד.

קוביות פגיעה: 1ק8 בכל דרגה, לכל היותר 9ק8; +2 נק"פ לכל דרגה מעל.

טבלת ניסיון של קוסם

דרגה	תואר	נק"נ	לחש/דרגה 1	2	3	4	5	6
1	מדיום	0	1	–	–	–	–	–
2	מפליא	2,500	2	–	–	–	–	–
3	משביע	5,000	2	1	–	–	–	–
4	מקסים	10,000	2	2	–	–	–	–
5	לחשן	20,000	2	2	1	–	–	–
6	מרהיב	40,000	3	2	2	–	–	–
7	מכשף	80,000	3	2	2	1	–	–
8	רב-מכשפים	150,000	3	3	2	2	–	–
9	קוסם	300,000	3	3	2	2	1	–
*10	קוסם בדרגה 10	450,000	4	3	3	2	2	–
*11	קוסם בדרגה 11	600,000	4	4	4	3	2	–
*12	קוסם בדרגה 12	750,000	4	4	4	3	2	1
*13	קוסם בדרגה 13	900,000	5	4	4	3	2	2
*14	קוסם בדרגה 14	1,050,000	5	4	4	4	3	2

*השפעות כושר אינן תופסות עוד.

קוביות פגיעה: 1ק4 בכל דרגה, לכל היותר 9ק4; +1 נק"פ לכל דרגה מעל.

לחשי קוסם מעוצמה ראשונה

1. הקסמת איש
2. גילוי קסם
3. דיסקית מעופפת
4. עצירת פתח
5. אור*
6. קליע קסם
7. הגנה מרוע
8. קריאת שפות
9. קריאת קסם
10. מגן
11. הרדמה
12. פיתומות

לחשי קוסם מעוצמה שניה

1. אור תמידי
2. איתור עצם
3. בבואת ראי
4. גלוי הנעלם
5. גלוי רוע
6. היעלמות מעין
7. חזיון תעתועים
8. מנעול קסמים
9. פריצה
10. ריחוף
11. רשת
12. תע"ח

לחשי קוסם מעוצמה שלישית

1. ביטול קסם
2. כדור אש*
3. מעוף
4. האצה*
5. מאחז איש*
6. זיוונות
7. היעלמות מעין רדיוס 3 מ'
8. ברק
9. הגנה מרוע רדיוס 3 מ'
10. הגנה מקליעים רגילים
11. נשימת מים
12. רע"ח

לחשי קוסם מעוצמה רביעית

1. הקסמת מפלצת
2. בלבול
3. דלת מימדית
4. גדילת צמחים*
5. שטח דימיוני
6. קיר סופת קרח
7. שנוי המוני
8. שנוי אחר
9. שנוי עצמי
10. הסרת קללה
11. קיר אש*
12. עין הקוסם

לחשי קוסם מעוצמה חמישית

1. הנפשת מתים
2. ענן מוות
3. זימון יסודון
4. מאחז מפלצת
5. מיכל קסם
6. מעבר קיר
7. העתקה
8. קיר אבן

לחשי קוסם מעוצמה שישית

1. קליפת אנטי קסם
2. לחש מוות
3. דיסנטיגרציה
4. שיכנוע
5. מהלך בלתי-נראה
6. דמות מוקרנת
7. הורדת מים
8. אבן לבשר ודם

*ניתן להטיל לחש בעל השפעה הפוכה.

הלחשים מעוצמה ראשונה ושניה הבאים ניתנים להיפוך: טווחים, משכי פעולה, גילגולי הצלה ותחומי השפעה נשארים זהים, אלא אם צויין אחרת.

לחשי קוסם מעוצמה ראשונה

אור*

כאשר הופכים אותו, לחש זה, *חושך*, יוצר מעגל חושך בעל קוטר של 10 מ'. בתוך מעגל זה לא ניתן לראות כלל, מלבד בזיוונות. אם יוטל *חושך* על לחש *אור* הוא יבטלו (אולם ניתן לבטל גם אותו על-ידי הטלת לחש *אור* נוסף). אם הוא מוטל על עיניו של יריב, הוא יגרום לעוורון עד אשר יבוטל, או עד תום משך הפעולה.

לחשי קוסם מעוצמה שניה

אור תמידי*

היפוכו של לחש זה, *חושך תמידי*, יוצר נפח אפל לחלוטין בעל רדיוס 10 מ', לפידים מנורות ואפילו לחש אור לא ישפיעו עליו, (לא ניתן לראות דרכו בזיוונות). אם הוא מוטל על עיניו של יצור, על היצור להצליח בגלגול הצלה נגד לחשים או להתעוור עד אשר יוסר הלחש. לחש *אור תמידי* יבטל את השפעותיו.

תע"ח*

ההופכי של לחש זה *מעטפת - מח*, ניתן להטיל, על-ידי מגע, על יצור אחד כלשהו, יצור זה יהיה מוגן לחלוטין בפני *תע"ח* וכל צורה אחרת של קריאת מחשבות למשך כל זמן פעולת הלחש.

לחשי קוסם מעוצמה שלישית

רע"ח - ראיה על חושית

טווח: 20 מ'

משך פעולה: 12 תורים

השפעה: יכולת לראות מבעד לעיניו של אחר.

בעזרת לחש זה, מסוגל המטיל לראות אזור מסוים מבעד לעיניו של יצור אחד כלשהו הנמצא בו. על היצור להיות בטווח הלחש, ובכיוון הכללי שבחר המטיל. השפעות לחש זה עשויות להיחסם על-ידי יותר מ- 60 ס"מ אבן או שכבה דקה של עופרת. "ראיה" מבעד לעיניו של יצור אורכת תור אחד מלא, אשר לאחריו המטיל יכול להחליף ליצור אחר, אפילו באזור שונה לחלוטין.

ביטול קסם

טווח: 40 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: משמיד לחשים בנפח קוביה של 6 x 6 x 6 מ'.

לחש זה משמיד השפעות לחשים אחרים בנפח קוביה של 6x6x6 מ', הוא אינו משפיע על חפצים קסומים. השפעות לחשים אשר נוצרו ע"י מטיל (אם זה כהן, קוסם או אלף) מדרגה שווה או נמוכה לזו של המטיל *ביטול קסם* מושמדות באופן מיידי. יתכן והשפעות לחשים אשר נוצרו בידי מטיל בעל דרגה גבוהה יותר לא תושפענה, הסכויים לכשלון הם 5% לכל דרגה של הפרש בין המטילים. *לדוגמא*, לאלף בדרגה 5 אשר מנסה לבטל לחש רשת אשר הוטל על - ידי קוסם בדרגה 7 יהיו 10% סכויי כשלון.

כדור אש

טווח: 80 מ'

משך פעולה: מידי

השפעה: התפוצצות בגודל של כדור בקוטר של 12 מ'.

לחש זה יוצר קליע-אש אשר ברגע שהוא פוגע במטרה מתלקח לכדור אש ברדיוס של 6 מ'. כדור האש יגרום לכל יצור הנמצא באזור 1-6 נקודות של נזק מאש לכל דרגה של המטיל. כל קורבן רשאי לבצע גילגול הצלה נגד לחשים; אם הוא מצליח הלחש יגרום למחצית הנזק בלבד. *לדוגמא*, כדור אש אשר הוטל על ידי קוסם בדרגה 6, יתלקח לגרימת נזק של 6-36 נקודות נזק, או מחצית הסכום לאלו המצליחים בגלגול ההצלה.

סוגי דמויות - בני-אדם



מעוף

טווח: מגע

משך פעולה: 6–1 תורים + תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: יצור אחד יכול לעוף

לחש זה מאפשר ליצור עליו הוא מוטל (יתכן וזה המטיל) לעוף. הלחש יאפשר תנועה בכל כיוון ובכל מהירות מבלי לעלות על מהירות של 120 מ' לתור (40 מ' לסיבוב) וכל זאת פשוט על ידי התרכזות בכך. הנתון תחת הלחש יהיה מסוגל גם לעצור ולרחף בכל נקודה (בדומה ללחש *ריחוף*), פעולה אשר איננה דורשת ריכוז.

האצה*

טווח: 80 מ'

משך פעולה: 3 תורים

השפעה: עד ל-24 יצורים ינועו במהירות כפולה

לחש זה מאפשר לעד 24 יצורים במעגל בעל קוטר של 20 מ' לבצע פעולות במהירות כפולה למשך חצי שעה. אלו המושפעים רשאים לנוע במהירות כפולה מן הרגיל ולבצע כפול ממסי ההתקפות הרגיל בירי או בקרב פנים-אל-פנים. לחש זה אינו משפיע על הקצב בו עובדים קסמים, כך שלא ניתן להאיץ הטלת לחשים או שימוש במכשירים (כגון בדידים).

ההופכי של לחש זה, *האטה* יסיר את השפעותיו של לחש האצה, או שיגרום לקורבן לנוע ולתקוף במחצית המהירות הרגילה למשך זמן פעולת הלחש. כמו *בהאצה* אין השפעה על הטלת לחשים. הקורבנות רשאים לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להינצל מן ההשפעות.

מאחז איש*

טווח: 40 מ'

משך פעולה: תור אחד לדרגה

השפעה: משתק עד ל-4 יצורים

הלחש *מאחז איש* ישפיע על כל בן-אדם, דמוי-אדם או יצור אנושי (דביבון, חית יער, נול, ננס, הובגובילין, קובולד, לטאיש, עוג, אורק, ניקסי, פיקסי או ספרייט). הוא לא ישפיע על אל-מתים או על יצורים הגדולים מעוגים. על כל קורבן לבצע גלגול הצלה נגד לחשים ובמקרה שניכשל יהיה משותק. את הלחש ניתן להטיל על איש בודד או על קבוצה, אם הוא מוטל על איש בודד, יהיה לגלגול ההצלה שלו עונשין של 2-. אם הוא מוטל על קבוצה, הוא ישפיע על לא יותר מ-4 אנשים (לפי בחירתו של הקוסם), אולם ללא עונשין לגלגוליהם.

הלחש ההופכי ללחש זה, *שחרור איש*, מסיר את השיתוק מ-4 קורבנות לכל היותר, של הלחש בצורתו הרגילה (לרבות לחש שהוטל על ידי כהן), אין לו כל השפעה אחרת.

זיוונות

טווח: מגע

משך פעולה: יום אחד

השפעה: יצור חי אחד

לחש זה מאפשר למי שהוא מוטל עליו לראות בחושך, לטווח של 20 מ'.

היעלמות מעין רדיוס 3 מ'

טווח: 40 מ'

משך פעולה: נמשך עד ששוברים אותו

השפעה: כל היצורים בתחום 3 מ'.

לחש זה, עושה את מי שהוא מוטל עליו וכל האחרים הנמצאים בטווח 3 מ' (בשעת ההטלה) *בלתי-נראים*. זוהי השפעה על שטח, ואלו המתרחקים מעבר ל-3 מ' ממי שהוטל עליו הלחש נהיים נראים לעין. הם לא יוכלו להעלם שוב על ידי חזרה לאזור, מלבד זאת, ההעלמות היא זהה לזו אשר נעשית ע"י הלחש *העלמות מעין* (מדריך לשחקן מתחיל, עמוד 40), כל החפצים הנישאים (אם זה ע"י מי שהוטל עליו הלחש או האחרים בתחום 3 מ') נעשים בלתי-נראים.

ברק

טווח: 60 מ'

משך פעולה: מיידי

השפעה: ברק באורך 20 מ' וברוחב של 1.5 מ'.

לחש זה יוצר ברק, המתחיל לכל היותר במרחק 60 מ' מהמטיל ומתארך משם עוד כ-20 מ'. כל היצורים בתחום אזור ההשפעה סופגים 6–1 נקודות נזק לכל דרגה של מטיל הלחש. כל קורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים: אם הוא מצליח, נגרמת רק מחצית כמות הנזק. אם *הברק* פוגע במשטח קשיח (כגון קיר) הוא "יקפוץ" חזרה אל המטיל עד שאורכו המלא יהיה 20 מ'.

הגנה מרוע ברדיוס 3 מ'

טווח: 0

משך פעולה: 12 תורים

השפעה: קיר מגן בעל קוטר 6 מ'

לחש זה יוצר קיר מגן קסום ובלתי נראה מסביב למטיל הלחש, קיר המגן מגיע ל-3 מ' בכל הכיוונים. הלחש משמש כהגנה מפני התקפות "רעות" (התקפות על ידי מפלצות בעלות נטייה השונה מזו של המטיל). כל יצור הנמצא בתוך קיר המגן זוכה ל-1+ לכל גלגולי ההצלה, וכל ההתקפות המכוונות כלפי אלו הנמצאים בתוכו סובלות מעונשין של 1- לגלגול הפגיעה של התוקף כל עוד מחזיק הלחש מעמד.

בנוסף, יצורים "מכושפים" אינם מסוגלים לתקוף את אלו הנמצאים בתוך קיר המגן בקרב פנים-אל-פנים. לעומת זאת יצורים מכושפים יכולים לתקוף עם התקפות ירי או קסם. יצור "מכושף" הוא כל יצור אשר באופן *קסום הובא, הונפש* או *נשלט* (כגון בעזרת לחש הקסמה), או שניתן לפגוע בו רק בעזרת נשק קסום. יצורים אשר בהם ניתן לפגוע בנשק מכסף, אינם מכושפים. אם מישהו מתוך קיר המגן תוקף יצור מכושף, קיר המגן לא ימנע יותר מאותו יצור לתקוף פנים-אל-פנים, אולם הבונוס לגלגול ההצלה והעונשין לגלגולי פגיעה עדיין תופסים.

הגנה מקליעים רגילים

טווח: 10 מ'

משך פעולה: 12 תורים

השפעה: יצור אחד

לחש זה מספק הגנה מוחלטת מפני כל קליע קטן ובלתי-קסום, על ידי הסטתו מהמטרה. לפיכך, אבן (קטפולטה) או חץ קסום לא יושפעו. ניתן להטיל את הלחש על יצור אחד כלשהו הנמצא בטווח.

נשימת מים

טווח: 10 מ'

משך פעולה: יום אחד

השפעה: יצור אחד הנושם אויר

מי שמוטל עליו לחש זה יכול לנשום בהיותו מתחת למים (בכל עומק). הוא אינו משפיע על תנועה בדרך כלשהי, וגם אינו מפריע לנשימת אויר.

לחשי קוסם מעוצמה רביעית

הקסמת מפלצת

טווח: 40 מ'

משך פעולה: מיוחד

השפעה: אחד או יותר יצורים חיים

השפעת לחש זה זהה לזו של לחש *הקסמת איש*, אולם כל יצור, להוציא אל-מתים, יהיה מושפע. אם לקורבנות יש 3 או פחות קוביות פגיעה, ניתן *להקסים* 3–18 מהם. ולא, תושפע מפלצת אחת בלבד. כל קורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מן ההשפעות.

בלבול

טווח: 40 מ'

משך פעולה: 12 סיבובים

השפעה: 3–18 יצורים במרחק של 20 מ'

לחש זה יבלבל מספר יצורים, הוא ישפיע על כל הנמצאים בתחום רדיוס של 10 מ'. יצורים עם פחות מ 2+1 קוביות פגיעה אינם רשאים לבצע גילגול הצלה. על אלו בעלי 2+1 או יותר קוביות פגיעה להצליח בגלגול הצלה נגד לחשים בכל סיבוב בו ממשיך הלחש לפעול, אם עדין נמצאים בתחום, ולא הם יתבלבלו. כל יצור מבולבל ינהג באופן אקראי. על שה"מ לגלגל 2ק6 בכל סיבוב בכדי לקבוע את מעשיו של כל יצור, בהיעזרו בטבלה זו.

2–5 תוקף את חבורתו של מטיל הלחש

6–8 אינו עושה דבר

9–12 היצור תוקף את חבורתו שלו

דלת מימדית

טווח: 3 מ'

משך פעולה: סיבוב אחד

השפעה: מעביר בביטחה יצור אחד

לחש זה יעביר יצור אחד ממקום הרחוק לא יותר מ-3 מ' מהמטיל, למקום הלא רחוק יותר מ-120 מ'. המטיל בוחר את מקום היעד, אם המיקום אינו ידוע, ניתן לתת מרחקים שלא עולים על סכום של 120 מ' (לדוגמא, 60 מ' מערבה, 20 מ' דרומה, 40 מ' כלפי מטה). אם זה יגרום למי שהוטל עליו הלחש להגיע למקום בו נמצא עצם מוצק לא תהיה ללחש כל השפעה. מי שאינו מוכן שיוטל עליו הלחש רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מן ההשפעה.

גדילת צמחים*

טווח: 40 מ'

משך פעולה: מיוחד

השפעה: מגדיל ק"מ מרובע של צמחיה

לחש זה גורם לשיחים או עצים רגילים להיות סבוכים בגדילת ענפים, קוצים, שורשים, עלים וכו'. האיזור שיושפע לא יעלה בגודלו על קילומטר רבוע (המימדים יקבעו ע"י המטיל). על כל הצמחים המושפעים להיות בטווח של הלחש. באזור המושפע לא יוכל לעבור אף יצור, להוציא יצורים בגודל ענק. ההשפעה ממשיכה עד אשר תוסר בעזרת *הלחש ההופכי* או בעזרת לחש *ביטול קסם.*

ההופכי של לחש זה, *הקטנת צמחים* גורם לכל הצמחים הרגילים באזור השפעה דומה להצטמק כך שניתן יהיה לעבור. ניתן להשתמש בו בכדי לבטל את ההשפעות של הלחש הרגיל. *הקטנת צמחים* לא ישפיע על מפלצות דמויות צמחים (כגון טריאנטים).

שטח דמיוני

טווח: 80 מ'

משך פעולה: מיוחד

השפעה: משנה או מסווה שטח גיאוגרפי

לחש זה יוצר אשליה של "שטח גיאוגרפי" אם זה במבנה סגור (כגון בור, מדרגות וכו') או בשטח פתוח (גבעה, ביצה, חורשה קטנה וכו') אשר יתכן ומסתיר משטח אמיתי, על כל הצורה שנוצרת להיות בטווח הלחש. הלחש נמשך עד אשר יצור נבון נוגע באשליה, או עד לביטולו.

קיר / סופת קרח

טווח: 40 מ'

משך פעולה: סופה–סיבוב אחד

קיר–12 תורים

השפעה: סופה המכסה נפח של 6X6X6 מ' או קיר של 400 מ' רבועים

לחש זה ניתן להטיל באחת משתי צורות: כפיצוץ קרח, *סופת קרח* או *כקיר קרח.*

סופת קרח ממלאת נפח של 6 מ' מעוקבים, אם היא תוטל באזור קטן יותר, אורכה עדיין לא יעלה על 6 מ'. הסופה תגרום ל-1–6 נקודות נזק מקור לכל דרגה של המטיל לכל יצור הנמצא באזור. כל קורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים; אם הוא מצליח, הלחש גורם למחצית הנזק בלבד, ליצורים הקשורים באש (דרקון אדום, סלאמנדר להבות וכו') יש עונשין של -4 לגלגול ההצלה שלהם, אולם יצורים הקשורים בקור (ענק כפור, סלאמנדר כפור, וכו') אינם מושפעים כלל על ידי הלחש.

קיר קרח הוא קיר אנכי דק בעל מימדים שיקבע המטיל אשר מסתכמים ב-400 מ' רבועים (כגון 10X40 מ', 20X20 מ' וכו') הקיר אינו שקוף ולא ניתן לראות דרכו. יצורים עם פחות מ-4 קוביות פגיעה אינם יכולים לפרוץ דרך הקיר. יצורים עם 4 או יותר קוביות פגיעה יכולים לפרוץ דרכו, אולם הם יספגו 1–6 נקודות נזק בדרכם. יצורים הקשורים באש יספגו כל אחד כפול מס' נקודות הנזק (2–12) בשעה שהם פורצים דרך הקיר. את הקיר יש להטיל כך שהוא יוצב על הרצפה או על מקום דומה, ולא ניתן להטילו במקום בו ישנו עצם אחר.

שינוי המוני

טווח: 80 מ'

משך פעולה: ראה הסבר

השפעה: יוצר אשלייה של עצים

לחש זה ישפיע על לא יותר מ-100 בני אדם או יצורים בגודל אדם בשטח בעל קוטר של 80 מ'. הוא יגרום להם להראות כעצים של שדרה או חורש, יצורים אשר אינם רוצים בכך לא יושפעו. ניתן לכלול גם יצורים הגדולים מגודל-אדם (כגון סוסים), והם ייחשבו כ-2 או 3 אנשים כל אחד, האשליה אף תסווה את האנשים המושפעים מיצורים העוברים דרך האזור המושפע. הלחש מחזיק מעמד עד אשר מוטל עליו *ביטול קסם* או עד אשר המטיל מחליט להפסיק את האשליה. מראהו של כל יצור מוסווה ישוב למצבו הרגיל אם היצור נע אל מחוץ לאיזור ההשפעה. עם זאת, תנועה בתוך האזור אינה מבטלת את האשליה.

שינוי אחר

טווח: 20 מ'

משך פעולה: נמשך עד אשר מבוטל

השפעה: משנה יצור חי אחד

לחש זה משנה את מי שהוא מוטל עליו ליצור חי אחר. אסור שלצורה החדשה יהיו יותר מכפול קוביות פגיעה מלמקור, אחרת הלחש יכשל. מספר נקודות הפגיעה נשאר זהה. בניגוד ללחש *שינוי עצמי,* מי שהוטל עליו לחש זה ממש הופך ליצור החדש, וזוכה על ידי כך בכל התכונות המיוחדות של הצורה החדשה, בנוסף לאופייה ולצורת התנהגותה. לדוגמא, הובגובלין אשר שונה לפרד יחשוב וינהג כפרד.

לחש זה אינו יכול ליצור כפיל של דמות מסוימת רק סוג של גזע או מפלצת, *לדוגמא* יצור אשר שונה ל"לוחם בדרגה 9" אכן יהפך לבן-אדם, אולם לא בהכרח ללוחם ולא בדרגה מעל דרגה ראשונה. קורבנו של לחש זה רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מן ההשפעה. ההשפעה נמשכת עד לביטול קסם, או עד ליום מותו של היצור.

שינוי עצמי

טווח: 0 (המטיל לבדו)

משך פעולה: 6 תורים + תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: המטיל מסוגל לשנות את צורתו

לחש זה מאפשר למטיל לשנות את צורתו לצורה החיצונית של יצור חי אחר. על קוביות הפגיעה של הצורה החדשה להיות שוות או נמוכות מקוביות הפגיעה של המטיל. דרוג השריון, נקודות הפגיעה, גלגולי הפגיעה וגלגולי ההצלה של המטיל אינם משתנים. כשרונות מיוחדים וחסינויות מיוחדות של הצורה החדשה, אינם נרכשים, אולם כן נרכשת יכולת פיזית. *לדוגמא,* קוסם אשר השתנה לענק כפור יהיה בעל כוחו של ענק

כפור ובעל היכולת להשליך סלעים, אולם לא חסינות בפני קור. קוסם אשר השתנה לדרקון יהיה מסוגל לעוף, אולם לא יוכל להשתמש בנשק הנשיפה או בלחשים.

לא ניתן להטיל לחשים בשעה שנמצאים בצורה שונה. הלחש נמשך לאורך משך הפעולה הנתון, או עד אשר יבוטל, או עד שיהרג המטיל.

הסרת קללה*

טווח: מגע

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: מסיר קללה אחת כלשהי.

לחש זה מסיר קללה אחת, אם מדמות, חפץ או אזור. חלק מן הקללות–במיוחד אלו על חפצי קסם – ניתן להסיר רק באופן זמני לתקופה קצרה, לפי שיקול דעת שה"מ, והן דורשות לחש *ביטול רוע* להשפעה תמידית. (או אולי הסרת קללה על ידי קוסם בדרגה גבוהה).

ההופכי של לחש זה, *קללה* גורם לחוסר מזל או עונשין הפוגעים בקורבן. קללות מוגבלות רק על ידי דמיונו של מטיל הלחש, אולם אם הוא מנסה קללה עוצמתית מדי, היא עשויה לפגוע בו עצמו (שיקול דעת שה"מ)! גבולות בטוחים לקללות עשויים לכלול: עונשין של (4–) לגלגולי פגיעה; עונשין של 2– לגלגולי הצלה; הפחתה של דרישה ראשית למחצית המידה הרגילה. הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להנצל מן הקללה.

קיר אש

טווח: 20 מ'

משך פעולה: ריכוז

השפעה: יוצר 400 מ' רבועים של אש.

לחש זה יוצר קיר אש אנכי ודק בעל מימדים וצורה אשר יקבע הקוסם, אשר מסתכמים ב–400 מ' רבועים (כגון 10X40 מ, 20X20 מ' וכו'). הקיר אינו שקוף ולא ניתן לראות דרכו. יצורים עם פחות מ–4 קוביות פגיעה אינם יכולים לפרוץ דרך הקיר. יצורים עם 4 או יותר קוביות פגיעה יכולים לפרוץ דרכו, אולם הם יספגו 1–6 נקודות נזק בדרכם. אל–מתים ויצורים המשתמשים בקור (דרקונים לבנים, ענקי כפור וכו') יספגו כל אחד נזק כפול בשעה שהם פורצים דרך הקיר. את הקיר לא ניתן להטיל במקום בו נמצא עצם אחר. הוא נמשך כל עוד המטיל מתרכז בכך, מבלי לזוז.

עין הקוסם

טווח: 80 מ'

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: יוצר עין ניידת ובלתי נראית.

לחש זה יוצר עין בלתי נראית באמצעותה יכול המטיל לראות. היא בגודל של עין אמיתית ויש לה זיוונות (טווח 20 מ'). עין הקוסם מסוגלת לרחף באויר במהירות מירבית של 40 מ' לתור, אולם היא לא תעבור דרך עצמים קשיחים ולא תתרחק יותר מ–80 מ' מהמטיל, על הקוסם להתרכז בכדי לראות באמצעות העין.

לחשי קוסם מעוצמה חמישית

הנפשת מתים

טווח: 20 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: יוצר זומבים או שלדים

לחש זה מאפשר למטילו להנפיש שלדים או זומבים מכושפים (משלדים רגילים או גופות מתות) הנמצאים בטווח. יצורי אל–מוות מונפשים אלו ימלאו אחר הוראותיו של הקוסם עד אשר יושמדו בידי קוסם אחר או על ידי לחש *ביטול קסם*. לכל דרגה של הקוסם, ניתן להנפיש קובית פגיעה אחת של אל–מתים. לשלד אותן קוביות פגיעה כשל היצור המקורי, אולם לזומבי קובית פגיעה אחת יותר מלמקור. אין סופרים דרגות דמות (גופתו של גנב בדרגה 9 תונפש כזומבי בעל 2 קב"פ) ליצורים מונפשים אין לחשים כלשהם, אולם הם מוגנים בפני השפעות *שינה/הרדמה והקסמה* ובפני רעל. על קוסמים צדיקים להקפיד להשתמש בלחש זה למטרות חיוביות בלבד, הקמת המתים הוא בדרך–כלל מעשה נרשע.

ענן מוות

טווח: 35 ס"מ

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: יוצר ענן רגיל נע

לחש זה יוצר ענן גז רגיל, באורך 10 מ' ובגובה 6 מ', המופיע ליד הקוסם. הוא מתרחק בקצב של 20 מ' לתור (6 מ' לסיבוב) בכוון אחד כלשהו (עם הרוח, אם יש; אחרת, לפי כיוון בחירתו של המטיל). ענן זה כבד מאוד והוא ישקע כאשר יתאפשר לו (ירד לתוך חורים במורד גבעה וכו'). הענן יושמד אם הוא יתקל בעצים או בצמחיה סבוכה אחרת. אם הוא מוטל במקום קטן (כגון מסדרון של מבוך בגובה 3 מ'), הענן עשוי להיות בגודל קטן מהרגיל.

כל היצורים החיים הנמצאים בתחום הענן סופגים נקודה אחת של נזק בכל סיבוב. על כל קורבן בעל פחות מ–5 קוביות פגיעה לבצע גלגול הצלה נגד רעל ולא הוא יהרג על–ידי האדים.

זימון יסודון

טווח: 80 מ'

משך פעולה: ריכוז

השפעה: מזמן יסודון בעל 16 קב"פ

לחש זה מאפשר למטיל לזמן יסודון אחד כלשהו (דרג"ש: 2– קב"פ: 16, נזק: 3–24; ביום אחד ניתן לזמן רק אחד מכל סוג של יסודון (אדמה, אויר, אש, מים). היסודון ימלא כל מטלה הנמצאת בתחום יכולתו (סחיבה, התקפה וכו') כל עוד המטיל מחזיק בשליטה ע"י ריכוז בכך. אם המטיל נלחם, מטיל לחשים אחרים או נע במהירות גבוהה ממחצית המהירות הרגילה הוא מאבד שליטה. אם אבדה השליטה, לא ניתן להשיבה מחדש. יסודון אשר אינו בשליטה ינסה להרוג את מזמנו, ועשוי לתקוף את כל העומד בדרכו בשעה שהוא רודף אחריו. ניתן להשיב יסודון נשלט למישור הקיום המקורי שלו פשוט על ידי ריכוז. ניתן לשלח חזרה גם יסודון שלא בשליטה על ידי לחש *ביטול קסם* או *ביטול רוע*.

מאחז מפלצת*

טווח: 40 מ'

משך פעולה: 6 תורים + תור אחד לכל דרגה של המטיל

השפעה: משתק 1–4 יצורים

ללחש זה השפעה זהה לזו של *לחש מאחז איש*, אולם הוא ישפיע על כל יצור חי (לא אל–מת). על כל קורבן להצליח בגלגול הצלה נגד לחשים או להיות משותק. את הלחש ניתן להטיל על יצור בודד או על קבוצה. אם הוא מוטל על יצור בודד, ישנו עונשין של 2– לגלגול ההצלה. אם הוא מוטל על קבוצה הוא ישפיע על 1–4 יצורים (לפי בחירתו של הקוסם), אולם ללא עונשין.

היפוכו של לחש זה, *שחרור מפלצת* מסיר את השיתוק מעל 4 או פחות קורבנות של *לחש מאחז איש* או *מאחז מפלצת*, אין לו השפעה אחרת.





מיכל קסם

טווח: 10 מ'

משך פעולה: ראה הסבר

השפעה: שליטה בגוף אחד

לחש זה גורם לגופו של המטיל להיכנס לטראנס בשעה שרוח החיים של המטיל מועברת לעצם דומם (*מיכל קסם*) הנמצא בטווח. מעצם זה (יהלום או בקבוק, לדוגמא) רוח החיים של המטיל יכולה לנסות להשתלט על יצור אחר הנמצא בתחום 40 מ' ממיכל הקסם. אם הקורבן מבצע גלגול הצלה נגד לחשים מוצלח, ההשתלטות נכשלת והמטיל אינו יכול לנסות להשתלט על אותו קורבן שוב למשך תור אחד. אם הקורבן נכשל בגלגול ההצלה רוחו של המטיל נכנסת לגופו של היצור והגוף נמצא תחת שליטת המטיל, רוח החיים של הקורבן הנשלט מועברת ל*מיכל הקסם*. המטיל יכול לגרום לגוף לבצע כל פעולה רגילה אך לא כשרונות מיוחדים (בדומה להשפעת שינוי עצמי). לחש *ביטול רוע* יאלץ את רוח החיים של הקוסם לצאת מהגוף הנשלט ולחזור אל תוך *מיכל הקסם* כאשר הקוסם חוזר לגופו האמיתי, תם הלחש. אם הגוף הנשלט מושמד, רוח החיים של הקורבן מתה, ורוח החיים של המטיל חוזרת ל*מיכל הקסם*.

משם המטיל עשוי לנסות להשתלט על גוף נוסף או לשוב לגוף המקורי. אם *מיכל הקסם* מושמד בשעה שרוח החיים של המטיל נמצאת בתוכו, המטיל מת. אם *מיכל הקסם* מושמד בשעה שרוח החיים של המטיל נמצאת בתוך גוף נשלט, רוח החיים "תקועה" בתוך גוף זה. אם גופו המקורי של המטיל מושמד, רוח החיים שלו "תקועה" ב*מיכל הקסם* עד אשר יוכל המטיל להשתלט על גוף אחר! השתלטות על גוף של מישהו אחר היא מעשה רשע.

מעבר-קיר

טווח: 10 מ'

משך פעולה: 3 תורים

השפעה: יוצר חור בעובי 3 מ'.

לחש זה גורם להווצרות חור בקוטר של 2 מ' ובעומק של 3 מ' בסלע או בקיר אבן. האבן תופיע עם תום משך פעולת הלחש. החור יכול להיות אופקי או אנכי.

העתקה (טלפורטציה)

טווח: 3 מ'

משך פעולה: מיידי

השפעה: מעביר מיקום יצור אחד עם כל ציודו.

לחש זה ממקם באופן מיידי את הקוסם או מישהו אחר בכל יעד פנוי בגובה הרצפה באותו מישור קיום! קורבן אשר אינו מסכים לכך רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מן ההשפעה. מי שהוטל עליו הלחש מגיע ליעד עם כל הציוד אותו הוא נושא עליו. היעד אינו יכול להיות כזה אשר המטיל יודע מראש כי יש בו עצם קשיח, או שהוא נמצא מעל גובה הרצפה, הסיכוי להגיע בביטחה תלוי במידת הזהירות בה חקר המטיל את האזור. כל יצור הממוקם בתוך עצם קשיח נהרג במקום.

ידע אודות היעד: שטחי	כללי	מדויק	תוצאה
01–50	01–80	01–95	הצליח
51–75	81–90	96–99	גבוה מדי
76–00	91–00	00	נמוך מדי

"ידע שטחי" פירושו שהמטיל היה שם פעם או פעמיים, או שהוא מדמין את נקודת המטרה לפי תיאורים או עזרים קסומים. "ידע כללי" פרושו שהמטיל היה באזור פעמים רבות, או שהוא בילה מספר שבועות בחקירת האזור בעזרת קסם (באמצעות *כדור בדולח* וכו'). "ידע מדויק" פירושו שהמטיל בדק באופן אישי ומדויק את היעד.

לכל *טלפורטציה*, שה"מ מגלגל ק% אם התוצאה אינה "הצלחה", מי שהוטל עליו הלחש מגיע (4 x 10ק1) 4–40 מטרים מעל או מתחת ליעד הרצוי. אם זה "גבוה מדי" הוא נופל, וסופג נזק מהנחיתה (1–6 נקודות נזק לכל 3 מ' של נפילה). אם התוצאה היא "נמוך מדי" הוא ימות אלא אם למרבה הנוחיות יש בנקודה זו מקום חלול (כגון מערה או מבוך).

קיר אבן

טווח: 20 מ'

משך פעולה: מיוחד

השפעה: יוצר 300 מ' מעוקבים של אבן

לחש זה יוצר קיר אבן אנכי בעל עובי של 1.5 מ' בדיוק. המטיל יכול לבחור בכל גודל או צורה, אולם על השטח להיות בסך של 150 מ' מרובעים או פחות (15x10 מ', 25x6 מ' וכו') ועל הקיר כולו להיות בתחום 20 מ' מהמטיל. יש ליצור את הקיר כך שהוא יונח על הרצפה או משען דומה ולא ניתן להטיל אותו במקום בו נמצא עצם אחר. הוא נמשך עד אשר עושים לו ביטול קסם או ששוברים אותו פיזית.

לחשי קוסם מעוצמה שישית

קליפת אנטי קסם

טווח: 0 (המטיל לבדו)

משך פעולה: 12 תורים

השפעה: קליפה אישית אשר חוסמת קסם

לחש זה יוצר קליפה בלתי נראית סביב גופו של הקוסם (במרחק של כסנטימטר). הקליפה חוסמת כל לחש או השפעת לחש, לרבות אלו של המטיל. המטיל רשאי להשמיד את הקליפה כאשר ירצה בכך. אם לא, היא תחזיק מעמד עד תום משך הפעולה. להוציא משאלה שום רוח קסם (כולל *לחש ביטול קסם*) לא יכול לבטל את הקליפה.

לחש מוות

טווח: 80 מ'

משך פעולה: מיידי

השפעה: הורג 4–32 קוביות פגיעה של יצורים בתחום של 20 מ' מעוקבים.

לחש זה ישפיע על 4–32 קוביות פגיעה של יצורים חיים בתחום הנתון. צמחים וחיות רגילות נהרגים מיד, ואלו ללא נקודות פגיעה אינם נחשבים בסך הכל המושפע. אל-מתים אינם מושפעים, וגם לא יצורים עם 8 או יותר קוביות פגיעה (או דרגות נסיון). ראשונים יושפעו היצורים עם פחות קוביות פגיעה. על כל קורבן להצליח בגלגול הצלה נגד קרן מוות או למות.

דיסינטגרציה

טווח: 20 מ'

משך פעולה: מיידי

השפעה: משמיד עצם או יצור אחד

לחש זה גורם ליצור או לעצם בלתי-קסום אחד להתפורר לעפר. קורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות בכדי להינצל מן

השפעה. (דוגמאות: דרקון, ספינה או קטע קיר של 10 מ' עשוים להתפורר) הלחש אינו משפיע על חפצים קסומים או על השפעות לחשים.

שיכנוע*

טווח: 10 מ'

משך פעולה: עד להשלמה או להסרה

השפעה: מאלץ יצור אחד

לחש זה משכנע קורבן לבצע פעולה מסוימת או להימנע ממנה. *לדוגמא,* המטיל יכול לשכנע קורבן להביא לו חפץ כלשהו: לאכול בכל פעם שיש הזדמנות לכך: או לא לגלות מידע מסוים לעולם.

על הפעולה להיות אפשרית ולא קטלנית בצורה ישירה או שהשיכנוע יתהפך וישפיע על המטיל במקום! הקורבן רשאי לבצע גלגול הצלה נגד לחשים בכדי להימנע מן ההשפעה. אם הקורבן מתעלם מהשיכנוע, עונשים (שיקבעו ע"י שה"מ) ינתנו עד אשר הדמות ממלאת אחר האילוץ או מתה. עונשים הולמים כוללים מינוסים בקרב, הורדת מידות תכונות, אובדן לחשים, כאב וחולשה וכיוצא בזה. לחשי *ביטול קסם* ו*הסרת קללה* אינם משפיעים על *השכנוע.*

הלחש ההופכי, *הסרת שיכנוע*, יפטר דמות *משכנוע* לא רצוי והשפעותיו, עם זאת, אם המטיל הוא בדרגה הנמוכה מזו של המטיל שהטיל את *השיכנוע* המקורי, ישנו סיכוי להיכשל (5% לכל דרגת הפרש).

מהלך בלתי-נראה

טווח: 0 (המטיל לבדו)

משך פעולה: עד להשלמת המשימה

השפעה: מזמן יצור אחד

לחש זה מזמן *מהלך בלתי-נראה* , אשר יבצע משימה אחת בשביל המטיל. היצור ישרת לכל פרק זמן ומרחק אשר יהיו דרושים למילוי המשימה או עד מותו. לחש *ביטול רשע* מאלץ את היצור לשוב למישור היקום המקורי שלו.



הורדת מים

טווח: 80 מ'

משך פעולה: 10 תורים

השפעה: מוריד עומק ל-1/2 הרגיל

לחש זה ישפיע על שטח של 3,500 מ' רבועים, כמצויין למעלה. אם הוא מוטל סביב סירה או ספינה, כלי השיט עשוי להיתקע. בתום משך הפעולה, ההתפרצות הפתאומית של מים אשר ממלאים את ה"חור" תשאף את רוב החפצים הנמצאים על סיפונה של ספינה ותגרום ל 21–32 (1ק12 + 20) נקודות של נזק.

הקרנת דמות

טווח: 80 מ'

משך פעולה: 6 תורים

השפעה: יוצר דמות אחת

לחש זה יוצר דמות של המטיל במרחק של 80 מ' אשר תחזיק מעמד ללא התרכזות. את הדמות המוקרנת לא ניתן להבדיל מן המקורית אלא בעזרת מגע. כל לחש המוטל יראה כאילו הוא בא מן הדמות, אולם המטיל עדיין חייב לראות את המטרה. למראית עין לחשים והתקפות קליעים יהיו חסרי-השפעה לגבי ההקרנה. אם נוגעים או מכים בדמות בעזרת נשק פנים-אל-פנים, הדמות המוקרנת נעלמת.

אבן לבשר ודם*

טווח: 40 מ'

משך פעולה: לצמיתות

השפעה: חפץ או יצור אחד

לחש זה הופך כל פסל אחד (או כמות אבן של עד 3x3x3 מ') לבשר ודם. בדרך-כלל משתמשים בו להשיב לחיים דמות אשר נהפכה לאבן (ע"י נשיפת גורגון, לדוגמא).

היפוכו של לחש זה, בשר ודם לאבן, יהפוך יצור חי אחד, לרבות כל הציוד אותו הוא נושא לאבן. הקורבן זכאי לגלגול הצלה נגד התאבנות בכדי להימנע מההשפעה.



גנב

גנבים יכולים להתקדם עד לדרגה ה-36. כאשר גנב מגיע לדרגה הרביעית (פורץ) יש לו סיכוי של 80% לקרוא כל כתב או שפה רגילים (כולל כתבי סתר פשוטים, שפות שלא בשימוש, מפות אוצר וכו', אולם לא כתבי קסם) בנוסף לכשרונות הגנב הרגילים. אם נכשל הנסיון לקרוא כתוב, על הגנב לרכוש לפחות דרגה אחת טרם יוכל לנסות לקרוא אותו שוב.

בדרגה העשירית, גנב מקבל לחשי קוסם ממגילות לחשים. עם זאת יש סיכוי של 10% שהלחש לא יפעל כשורה, והתוצאה תהיה בלתי צפויה, וזאת משום שלגנב אין הבנה מושלמת של כתבי קסם. כשרון זה מאפשר לגנבים להטיל לחשים ממגילות קסם קיימות בלבד, ולא לכתוב מגילות משלהם.

גנבים אינם רשאים לבנות מבצרים או טירות כדמויות אחרות. עם זאת בהגיעו לדרגת התואר, גנב רשאי לבנות מקום מסתור (בית מבוצר בעיר, רשת מערות וכדומה). גנב אשר בנה מקום מסתור, מושך אליו 2-12 גנבים מתלמדים (דרגה ראשונה), אשר באים ללמוד מהאשף. בדרך כלל אם כי לא תמיד, יהיו אלה נאמנים, אולם הם לא יוחלפו באחרים אף לא אם הם מתים או עוזבים. בנקודה זו, דמות שחקן גנב עשויה לשקול הקמת גילדת גנבים (פרטי עניין זה נתונים בערכת מו"ד למומחה).

גלגולי הצלה של גנב

דרגה	1-4	5-8	9-12	13-16
קרן מוות או רעל	13	11	9	7
בדידי קסם	14	12	10	8
שיתוק או התאבנות	13	11	9	7
נשיפת דרקון	16	14	12	10
מטה/קנה/לחש	15	13	11	9

טבלת ניסיון של גנב

דרגה	תואר	נק"נ
1	מתלמד	0
2	כייס	1,200
3	גזלן	2,400
4	פורץ	5,000
5	שודד	10,000
6	פושט	20,000
7	שודד-מומחה	40,000
8	גנב	80,000
9	רב-גנבים	160,000
*10	רב גנבים בדרגה 10	280,000
*11	רב גנבים בדרגה 11	400,000
*12	רב גנבים בדרגה 12	520,000
*13	רב גנבים בדרגה 13	640,000
*14	רב גנבים בדרגה 14	760,000

*השפעות כושר אינן תופסות עוד.

קובית פגיעה: קוביה אחת לכל דרגה, לכל היותר 9ק4, +2 לכל דרגה מעבר.

טבלת כשרונות גנב

דרגה	פריצת מנעולים	מציאת מלכודות	הסרת מלכודות	כיוס*	הליכה שקטה	טיפוס קירות	התחבאות בצללים	האזנה
1	15	10	10	20	20	87	10	30
2	20	15	15	25	25	88	15	35
3	25	20	20	30	30	89	20	40
4	30	25	25	35	35	90	24	45
5	35	30	30	40	40	91	28	50
6	40	35	34	45	44	92	32	54
7	45	40	38	50	48	93	35	58
8	50	45	42	55	52	94	38	62
9	54	50	46	60	55	95	41	66
10	58	54	50	65	58	96	44	70
11	62	58	54	70	61	97	47	74
12	66	62	58	75	64	98	50	78
13	69	66	61	80	66	99	53	81
14	72	70	64	85	68	100	56	84

*כיוס: החסר 5% לכל דרגה או קוביית פגיעה של הקורבן. לדוגמא: גנב דרגה 10 מנסה לכייס לוחם דרגה 10: סיכוי של 65 (רגיל) פחות 50 (5 כפול 10), או 15%. סכויים של 100 או יותר: שה"מ יכול להחליט שהתנאים גורמים לעונשין, תנאים אלה יכולים לכלול מנעול מסובך, מלכודת חבויה היטב, קיר חלק וכן הלאה. שה"מ צריך להחליט עד כמה קשים התנאים ולקבוע עונשין. אם לאחר יישום העונשין סכוי ההצלחה הוא 100%, או יותר, גלגול 00 משמעו **תמיד** כשלון.

סוגי דמויות

דמויי-אדם

אלף

אלף יכול להתקדם עד הדרגה העשירית בלבד. אולם זה מאוזן על ידי הכשרונות המיוחדים של האלף, ובמיוחד השילוב של לחימה והטלת לחשים. שילוב זה עושה אלף לעוצמתי הרבה יותר מבן אדם באותה דרגה. אלפים שוכרים אלפים בלבד כשכירים, אם כי, ניתן לשכור מומחים ומלווים מכל גזע. אלף מסוגל "להציב" חנית כנגד התקפות הסתערות, ולהסתער עם רומח (כאשר הוא רכוב) כמוסבר תחת "לוחם" (עמוד 10)

כאשר אלף מגיע לדרגת התואר (הדרגה התשיעית) הוא רשאי לבנות מן מבצר מיוחד בליבו של היער. על מבצר זה להשתלב בצורה נעימה עם סביבתו, שהיא בדרך כלל אתר טבע בעל יופי רב. מקומות נפוצים הם צמרות עצים ענקיים, קצותיהם של עמקים שקטים, או מאחורי מפלי מים. בשל המאמץ לייפות את העבודה, המבנה עולה מחיר שווה לזה של עבודה דומה מאבן.

כאשר מסתיימת בניית המבצר, הדמות תפתח יחסי ידידות עם חיות היער (ציפורים, ארנבות, סנאים, שועלים, דובים וכו'). כל החיות הרגילות בטווח 8 קילומטרים מהמבצר תהינה ידידותיות כלפי האלפים המתגוררים שם. חיות מסוגלות להזהיר בפני זרים המתקרבים לאזור, למסור הודעות קצרות למקומות קרובים וכו'. בתמורה לשירותים אלה החיות מצפות לעזרה והגנה מן האלפים.

משפחות אלפים חיות בחמולות, ראה עמוד 22 למידע נוסף.



גמד

גמדים מסוגלים להגיע לדרגה ה–12 לכל היותר. עם זאת, זה מתאזן על ידי כשרונותיו המיוחדים של הגמד, כגון זיוונות, כשרונות גילוי וגלגולי הצלה טובים יותר. גמדים בדרגה 12 הם לוחמים מסוכנים. גמד יכול "להציב" חנית כנגד התקפות הסתערות ומסוגל להסתער עם רומח (כאשר הוא רכוב) כמוסבר תחת "לוחם" (עמוד 10).

כאשר גמד מגיע לדרגת התואר, הוא רשאי לבנות מבצר. על המבצר להיות מבנה מערות תת קרקעי הממוקם בהרים או בגבעות. הדמות רשאית לשכור שכירים, גמדים בלבד, אולם ניתן לשכור מומחים ומלווים מגזעים אחרים.

משפחות גמדים מאורגנות בחמולות. ראה עמוד 22 למידע נוסף אודות חמולות.

טבלת גלגולי הצלה של גמד

דרגה:	1-3	4-6	7-9	10-12
קרן מוות או רעל	8	6	4	2
בדידי קסם	9	7	5	3
שיתוק או התאבנות	10	8	6	4
נשיפת דרקון	13	10	7	4
מטה/קנה/לחש	12	10	6	3

טבלת גלגולי הצלה של אלף

דרגה:	1-3	4-6	7-9	10
קרן מוות או רעל	12	8	4	2
בדידי קסם	13	10	7	4
שיתוק או התאבנות	13	10	7	4
נשיפת דרקון	15	11	7	3
קנה/מטה/לחש	15	11	7	3

טבלת נסיון של גמד

דרגה	תואר	נק"נ
1	גמד חייל	0
2	גמד לוחם	2,200
3	גמד סייף	4,400
4	גמד גיבור	8,800
5	גמד איש מלחמה	17,000
6	גמד מירמידון	35,000
7	גמד רב גיבורים	70,000
8	גמד אלוף	140,000
9	גמד לורד	270,000
*10	גמד לורד בדרגה 10	400,000
*11	גמד לורד בדרגה 11	530,000
*12	גמד לורד בדרגה 12	660,000

* השפעות כושר אינן תופסות עוד.

קוביות פגיעה: 1ק8 לכל דרגה, 9ק8 לכל היותר, +3 נקודות פגיעה לכל דרגה מעבר.

טבלת נסיון של אלף

דרגה	תואר	נק"נ	לחש/דרגה 1	2	3	4	5
1	חייל מדיום	0	1	–	–	–	–
2	לוחם מפליא	4,000	2	–	–	–	–
3	סייף משביע	8,000	2	1	–	–	–
4	גיבור מקסים	16,000	2	2	–	–	–
5	איש מלחמה לחשן	32,000	2	2	1	–	–
6	מירמידון מרהיב	64,000	3	2	2	–	–
7	רב גיבורים מכשף	120,000	3	3	2	1	–
8	אלוף רב מכשפים	250,000	4	3	2	2	–
9	לורד קוסם	400,000	4	4	3	2	–
*10	לורד קוסם בדרגה 10	600,000	5	4	3	2	1

* השפעות כושר אינן תופסות עוד.

קוביות פגיעה: 1ק6 לכל דרגה, 9ק6 לכל היותר, +2 נקודות פגיעה בדרגה עשירית.

כלי נשק וציוד

זוטון

זוטון יכול להתקדם עד הדרגה השמינית בלבד. זה מאוזן על ידי כשרונותיהם המיוחדים ביערות, גלגולי ההצלה הטובים ובונוסים בקרב.

בקרב, זוטון יכול "להציב" חנית כנגד התקפות הסתערות, כמוסבר תחת "לוחם" (עמוד 10), אם כי זוטונים הם קטנים מדי בכדי להשתמש כיאות ברומח מעל גבי סוס. זוטון רשאי לבנות מבצר מתי שרק יוכל לעמוד בהוצאה הכספית (עמוד 23) ואין חשיבות לדרגת הדמות. המבצר ימשוך אליו קהילה שלמה של זוטונים אחרים אם הוא נבנה במקום המתאים להעדפותיהם.

טבלת גלגולי הצלה של זוטון

דרגה	1-3	4-6	7-8
קרן מוות או רעל	8	5	2
בדידי קסם	9	6	3
שיתוק או התאבנות	10	7	4
נשיפת דרקון	13	9	5
מטה/קנה/לחש	12	8	4

זוטונים מעדיפים לגור באיזורים נעימים של ארץ כפרית ליד גבעות ירוקות ונחלים הזורמים לאיטם. כאשר הם אינם עובדים או עוברים הרפתקאות, זוטונים יבלו את מירב זמנם באכילה, בשתיה, בשיחה עם חברים ובמנוחה. קהילותיהם נקראות פלכים ודוברם המוכרז נקרא שריף.

משפחות זוטונים חיות בחמולות. ראה עמוד 22 למידע נוסף.

טבלת נסיון של זוטון

דרגה	תואר	נק"נ
1	זוטון חייל	0
2	זוטון לוחם	2,000
3	זוטון סייף	4,000
4	זוטון גיבור	8,000
5	זוטון איש מלחמה	16,000
6	זוטון מירמידון	32,000
7	זוטון רב גבורים	64,000
8	שריף	128,000

חלק זה כולל בתוכו רשימות של ציוד וכלי נשק אשר ניתן לרכוש בעיר. מעמסה ומחירים מוצעים רשומים יחד עם כל פריט. לפי שיקול דעתו של שה"ם, מחירו של כל פריט עשוי להשתנות ממקום למקום בהתאם לתפוצה של הפריט באותה עיר. לאחר הרשימות מופיעים הסברים על דרך השימוש ברוב הפריטים.

כלי נשק

פריט	מחיר בפ"ז	מעמסה
גרזנים: גרזן מלחמה		
(דו ידני)	7	60
גרזן יד	4	30
קשתות: רובה קשת	30	50
30 קליעי חץ	10	א•
קשת ארוכה	40	30
קשת קצרה	25	20
20 חצים (אשפה)	5	א•
חץ מצופה כסף	5	א•
קטפולטה, קלה	150	1000 ב•
קליע ירית רגיל	5	30 ב•
קליע בערה	25	30 ב•
פגיונות: רגיל	3	10
כסף	30	10
חרבות: קצרה	7	30
רגילה	10	60
דו ידנית	15	100
נשקים אחרים:		
אלה	5	30 ג•
נבוס	3	50 ג•
כידון	1	20
רומח	10	180
נשק מוט		
(דו ידני)	7	150
קלע (+30 אבנים)	2	20 ג•
חנית	3	30
מטה דו - ידני	2	20 ג•
פטיש מלחמה	5	50 ג•

שיריון

פריט	דרג"ש	מחיר בפ"ז	מעמסה
שיריון לסוס	5	150	600
חליפת שריון קשקשים	5	40	400
שריון עור	7	20	200
חליפת שריון לוחות	3	60	500
מגן	(-1)•	10	100

•אם נעשה שמוש במגן החסר 1 מהדרג"ש.

ציוד רגיל

פריט	מחיר בפ"ז	מעמסה
תיק - גב	5	20
שום	5	1
קרס טיפוס	25	80
פטיש (קטן)	2	10
סמל קדוש	25	1
מים קדושים		
(1 כד)	25	1
יתדות ברזל (12)	1	60 (5 כ"א)
עששית	10	30
מראה בגודל		
כף-יד מפלדה	5	5
שמן (1 נאד)	2	10
מוט עץ		
(באורך 3 מ')	1	100
מנות ברזל	15	70
מנות רגילות	5	200
חבל (באורך 15 מ')	1	50
שק קטן	1	1
שק גדול	2	5
יתדות עץ (3)		
ופטיש קטן	3	10
כלי גנב	25	10
קופסת הצתה	3	5
לפידים (6)	1	120(20כ"א)
נאד מים	1	5
יין	1	30
וולפסביין (חופן)	10	1

תכולות: תיק גב 400 מט
שק קטן 200 מט
שק גדול 600 מט

הערות על כל רשימות הציוד:

א תחמושת כלולה במעמסה.

ב המעמסה עבור סוסים או פרדות הגוררים קטפולטה עם גלגלים. הקליע נישא על "עגלת" הקטפולטה.

ג כלי-נשק זה מותר לכהנים.

תחבורה יבשתית

פריט	מחיר בפ"ז	תכולה
גמל	100	4,000/6,000 ד•
מריצה (2 גלגלים)	100	4,000/8,000 ה•
סוסים: מסע	40	4,500/9,000 ד•
רכיבה	75	3,000/6,000 ד•
מלחמה	250	4,000/8,000 ד•
פרד	30	3,000/6,000 ד•
אוכף ומושכות	25	200 (מעמסה 300) ו•
תיקי אוכף	5	800 (מעמסה 100) ו•
עגלה (4 גלגלים)	200	15,000/25,000 ה•

תחבורה ימית

פריט	מחיר בפ"ז	קבולת
סירה, נהר	4,000	40,000
סירה, מפרש	2,000	20,000-40,000
בוצית	50	6,000 ז•
חד ספוניות: גדולה	30,000	60,000
קטנה	10,000	40,000
מלחמה	60,000	80,000
סירת הצלה של אניה	1,000	15,000
ספינת מלחמה	15,000	30,000
רפסודה	1 פ"ז/30 סמ"ר	100/50 ח•
ספינות מפרש: גדולה	20,000	300,000
קטנה	5,000	100,000
נחתת	40,000	600,000

ד הנתונים הם: קבולת לתנועה חצי רגילה/קבולת מקסימלית לתנועה רגילה.

ה הקבולת משתנה עם מספר הסוסים: מריצה = 1 או 2 סוסים, עגלה = 2 או 4, ניתן להשתמש בפרדות, 2 פרדות = 1 סוס.

ו מעמסה מתיחסת לפריט ריק, הוסף עבור פריטים נישאים לקבולת נתונות. סך-הכל אוכף ותיקי אוכף, מעמסה 400, קבולת 1,000.

ז המעמסה היא 1,000 אם נישאת על-ידי אחד, 300 לכל אחד עבור שניים.

ח נתוני קבולת מתיחסים לקניה כנגד אלה הנבנים על-ידי הדמויות.

הרפתקנות

אוכף: אוכף מעור ועץ עם אבזמים ממתכת, כולל שמיכה, מושכות ורסן.

אנקול: וו מעוקל גדול עם 3 או 4 שיניים, עשוי ברזל מחוזק, משמש עוגן לחבל.

וולפסביין: תבלין, מיובש, משתמשים בו להבריח ליקנתרופ (אדם-זאב).

חבל (אורך 15 מ'): חבל טיפוס עבה שיכול לתמוך 3 בני-אדם מצוידים לעייפה.

קופסת הצתה: חלמיש, פלדה וחומרי הצתה (נשורת עץ) הדרושים להצתת אש (לפידים, עששיות וכו'). להשתמש, גלגל 1ק6, מצליח בתוצאה של 2-1, ניתן לנסות פעם בסיבוב.

יתדות ופטיש: שלוש יתדות גדולות (7 ס"מ) מעץ ופטיש מעץ. שימושי להשמדת ערפדים.

כלי גנב: דרוש לפריצת מנעולים.

מוט מעץ: באורך 3 מ'. מוט בעובי 6 ס"מ, שימושי לנעיצה בערימות סחבות, בריכות וכו'.

מים קדושים: מים אשר הוקדשו על-ידי כהן בדרגה גבוהה (דב"ש). יגרום נזק למפלצות אל-מתות.

מנות קצובות, ברזל: אוכל משומר לאדם אחד לשבוע.

מנות קצובות, רגיל: אוכל לא משומר לאדם אחד לשבוע, לעתים נזרק למפלצות בכדי לעכב מרדף.

יתדות ברזל: שימושי לקבוע דלתות פתוחות או סגורות, או לעגן חבל.

מראה: שימושי להסתכל מעבר לפינות בבטחה, או להתגונן בפני התקפת "מבט".כאשר משתמשים במראה בכדי להסתכל על יריב, הוא סופג 2- לפגיעה והדמות לא יכולה להשתמש במגן. האזור צריך להיות מואר כדי שהמראה תהיה יעילה.

מריצה: נמשכת על-ידי 2-1 סוסי משא או פרדות (2 פרדות = 1 סוס). קצב תנועה 18 מ' בתור, קבולת 4,000 מט עם סוס אחד, 8,000 מט עם שניים. לא עוברת במדבר, יער, הרים או ביצה אלא בכביש.

נאד מים/נאד יין: עור או שלפוחית חיה משומרת. תכולה: 1 ליטר. המעמסה היא כאשר מלא, אחרת 5 מט.

סמל קדוש: סימן או סמל מאמונותיו של כהן, משתמשים בהם לגירוש אל-מתים.

עגלה: נמשכת על-ידי 2 או 4 סוסי משא (או פרדות, 2 פרדות = 1 סוס). קצב תנועה 18 מ' בתור, קבולת 15,000 מט עם שני סוסים , 25,000 מט עם ארבעה. לא עוברת במדבר, יער, הרים או ביצה אלא בכביש.

עששית: מאירה ברדיוס 10 מ', שורפת פך שמן אחד בארבע שעות (24 תורים). ניתן לתרס נגד רוח.

פטיש (קטן): דרוש לדפיקת מסמרי ברזל לרצפה או קיר.

פך שמן: נשרף בעששית לאור. ניתן גם להשליכו כנשק קליע, או לשופכו ולהציתו כדי לעכב מרדף.

קטפולטה קלה: זהו "מנוע מצור", מכשיר דמוי-מקלעת אשר זורקת זפת בוערת או אבנים. לנסיעה יבשתית, היא מורכבת על עגלה קטנה, שנגררת על-ידי סוסים או פרדות. היא מאיטה את קצב תנועת העגלה (תלוי בפני השטח) בחצי. המעמסה של 10,000 מט מחולקת בין אלה הגוררים אותה, כאשר מותקנת על ספינות, משתמשים באותם ערכי מעמסה, אך החפץ מותקן ישירות על הכלי.

שק, גדול: שק מאריג יוטה, עור או בד. בדרך כלל 40 X 20 ס"מ .

שק, קטן: דומה לשק גדול, 20 X 10 ס"מ.

שריון לסוס: עשוי מעור ולוחות מתכת ומקנה דרוג שריון 5.

תיקי אוכף: שק ארוך, מעור עם שני כיסים, מורכב על בהמת רכיבה מאחורי האוכף.

תרמיל גב: משמש לנשיאת ציוד על הגב, רצועות הכתף משאירות את ידי הדמות חופשיות לפעולות אחרות.

הרפתקנות

בכללים למתחיל של **מבוכים ודרקונים**, יכלו דמויותכם להגיע ישר למבוך ללא קושי או סכנה. אולם עתה סכנות אורבות לכם במרחבים ועליכם לבצע החלטות נוספות טרם תצאו להרפתקות. על הדמויות שלכם להחליט לאן הן ילכו ולאיזה אספקה הן יזדקקו. עליכם להחליט על סדר הצעידה במסעות יבשתיים ולארגן שמירות וזקיפים בלילה.

התחלה

לפני מסע במרחבים, העזרו בקוים המנחים הבאים בכדי לארגן את החבורה ולתכנן את המסע:

1. **החליטו לאן ללכת:** בחרו במטרה להרפתקה.
2. **הכינו רשימה של האספקה הדרושה:** הכינו את החבורה למסע אל המטרה.
3. **ציידו את החבורה:** ריכשו את הציוד לו תזדקקו, כקבוצה, על מנת להגיע אל המטרה.
4. **קיבעו סדר צעידה:** ארגנו את החבורה בכדי להתמודד בקרב ובמצבים מפתיעים.

מיפוי

רצוי כי תשרטטו מפה של האיזורים אותם אתם חוקרים. השתמשו ב"דפי הקס" בכדי למפות, במקום דפי המשבצות בהם משתמשים בחקר מבוכים. בדרך כלל תוכלו למפות רק את ההקסגון (משושה) בו אתם עוברים, אולם זה עשוי להשתנות לפי פני השטח, מפני שניתן לראות למרחק רב יותר מפיסגתו של הר מאשר מתחתיתו של עמק.

בשעה שדמויותכם עוברות דרך כל "הקס" של מרחבים, תגלו פני שטח כלליים (יערות, הרים, אגמים וכו') וסימני תרבות (כבישים, ערים, טירות, חוות וכיוצ"ב). לא תלמדו דבר אודות האוכלוסיה המקומית אלא אם תעצרו ותבלו זמן נוסף במקום.

הליכה לאיבוד

אלא אם החבורה הולכת על שביל ידוע, או נעה לאורך נהר או חוף, או לעבר נקודה ברורה בשטח, הם עשויים ללכת לאיבוד. תגלו זאת בשעה שתנועו. שה"מ יערוך מעקב אחרי מיקומכם האמיתי וכוון התנועה שלכם. אם הלכתם לאיבוד, אתם עשויים לנסות למצוא את הכוון הנכון, לשוב על עקבותכם או לאתר פני שטח מוכרים.

סקלה

כמו במבוכים, היחידה הבסיסית של מרחק במרחבים היא מטר. במרחבים קל יותר לנוע במהירות, השטח פתוח יותר, התאורה טובה יותר, ויש צורך במידת זהירות פחותה יותר. במספר קצב התנועה במבוך משתמשים גם בתנועה בחוץ, אולם יש להכפיל את המספר בשלוש. לדוגמא, דמות אשר יכולה לנוע 30 מ' לתור במבוך, יכולה לנוע 90 מ' (30x3) לתור בחוץ, גם את המרחק אשר אפשר לעבור בסיבוב לחימה יש להכפיל בשלוש.

גם טווחי קליעים ולחשים יש להכפיל בשלוש במרחבים. **אזור המושפע ע"י לחש *אין* להכפיל בשלוש**. לפיכך, לחש כדור אש המוטל במרחב הפתוח יהיה בעל טווח של 720 מ', אולם ישפיע על אזור בעל קוטר של 12 מ'.

קצבי תנועה

המרת מרחקים לקילומטר ליום. בכדי למצוא את המרחק שעברתם ביום היחס יהיה 1:1, המרחק שהתקדמתם בסיבוב במטרים שווה למרחק שתעברו ביום בק"מ. *לדוגמא*, דמות שמתקדמת 30 מ' לסיבוב בתוך מבוך יכולה

להתקדם 30 ק"מ ביום. קצב התנועה הנמוך ביותר בחבורה קובע את קצב התקדמות החבורה. אם החבורה רכובה, החישוב הוא זהה. *לדוגמא*, הדמויות רכובות על סוסי מלחמה (60 מ' לסיבוב) החבורה יכולה להתקדם 60 ק"מ ביום.

פני השטח (צורת הארץ אותה חוקרים) משפיעים על קצב המסע. אם כי, זה לא משנה לגבי סיבוב לחימה או תור של 10 דקות. פני השטח עשויים להוסיף או להפחית ממספר הקילומטרים הנעברים בכל יום. שליט המבוך שלכם יאמר לכם מהו המרחק שאתם עוברים, בכל יום, בהתבססו על בהמות הרכיבה שלכם (אם ישנן), פני השטח, והתקלויות כלשהן אשר נקרות בדרככם (אשר יכולות להאיט מאד את ההתקדמות).

צעידה מאולצת: אם יש צורך בכך, תוכלו להגדיל את מספר הקילומטרים שתעברו ביום על ידי *צעידה מאולצת*. אם תשתמשו באפשרות זו, הדמויות נעות 50% יותר מן התנועה של יום רגיל (20 ק"מ ליום הופכים ל-30, 30 ל-45 וכו'). עם זאת, בכל היום שלאחר הצעידה המאולצת יש לבלות במנוחה.

מהירות מרדף במרחבים שווה לפי 3 מהירות רגילה לסיבוב. *לדוגמא*, סוס מלחמה (20 מ' לסיבוב) יכול לרדוף או לברוח במהירות מירבית של 60 מ' לסיבוב אך מהירות זו תימשך רק לזמן קצר ודורשת מנוחה מיידית לאחר מכן.

מכשולים לתנועה

מסעות במרחבים, אם זה ביבשה, בים או באויר, אינם קלים תמיד, משום שלעיתים קרובות ישנם מקומות או אירועים אשר יהוו עיכוב או מחסום. אלו עשויים לכלול נהרות שלא ניתן לחצותם, צוקים גבוהים, מעברים חסומים בשלג אשדות, שרטונים, מפלים, יערות עבותים, או ביצות בוגדניות. תעופה עשויה להיות מושפעת על ידי סופות ברקים, רוחות חזקות, ערפל או הרים הגבוהים מדי לעוף מעליהם.

מסעות מיוחדים במרחבים

מים: למסעות ימיים, אם זה על נהר או לאורך חוף, הדמויות שלכם יכולות לרכוש כלי שייט או לקנות מקום על ספינת סוחר. שה"מ שלכם יאמר לכם אם דברים כאלו הם בהישג יד, אולם על הדמויות שלכם לברר מחירים ודרישות אחרות.

אויר: דמויות אחדות עשויות להיות בעלות היכולת לעוף על ידי שימוש בלחשי קסם או בחפצי קסם. עשוי להתמזל מזלך ותזכה אף בבהמת רכיבה מעופפת, כגון היפוגריף או פגסוס. מסעות אויריים הם נוחים ומהירים יותר ממסעות מסוגים אחרים. בתעופה דמויות יכולות לעבור מרחק כפול מן המרחק הרגיל בכל יום. נוסף על כך, לעיתים קרובות ניתן להתעלם מפני השטח.

מזון

הביאו עמכם מספיק מנות רגילות או מנות ברזל לשימוש כולם למשך כל המסע, ועוד עודף של 50%. אם עוכבתם זמן רב (בשל מזג האויר לדוגמא) אספקת המזון עשוייה לאזול לכם. בכל פעם שאתם בשדות, יערות או הרים (אולם לא בביצה או בים), אתם יכולים ללקט או לצוד.

ליקוט: דמויותכם יכולות ללקט מזון בשעת המסע, וזאת על ידי האטת קצב תנועתם ל-2/3 הקצב הרגיל. אינכם יכולים ללקט בשעת צעידה מאולצת. מזון מלוקט כולל אגוזים, תותים, פטל וכדומה, ויתכן שאף צייד חיות קטנות. בדרך כלל יש לכם סיכוי של 1 ל-3 למצוא מזון מספיק להישרדות. שה"מ שלכם עשוי לשנות זאת בהתאם לפני השטח והוא יבצע את כל הגילגולים הדרושים.

צייד: אם תבלו יום מבלי להתקדם, ליקוט רגיל בטוח מצליח, ואתם עשויים (סיכוי של 1 ל-4) להתקל בחיות כלשהן אשר אפשר לצוד אותן לצורך מזון נוסף. ימים של צעידה מאולצת או מנוחה אינם יכולים לשמש לימי צייד.

אם יאזל לדמויותכם המזון, הן עשויות להיפגע בשל הרעב - ועל כן יזדקקו למנוחה נוספת, יאטו את קצב תנועתן ויענשו בגלגולי פגיעה, יחל איבוד הדרגתי של נקודות פגיעה ולבסוף מוות ברעב.

מנוחה

על דמויות או בהמות רכיבה לנוח משך יום שלם לאחר שישה ימי מסע. יש צורך במנוחה גם לאחר הימלטות ממפלצות. לאלו אשר אינם נחים יהיה עונשין של -1 לגלגולי פגיעה וגלגולי נזק עד אשר הם ינוחו.

מעמסה (שיטת מומחה אפשרית)

בערכת מו"ד למתחיל, סכום פשוט של מעמסה היה מבוסס על השריון שנלבש. בכללים למתקדם נעשה שימוש באותם קצבי תנועה, אולם השיטה למציאת המעמסה הכוללת היא מפורטת יותר.

במקום להשתמש בהערכה של המעמסה, אתה יכול לחשב את המשקל המדויק הנישא על ידי דמותך.

1. *אל* תשתמש במספרי המעמסה הנתונים בערכת מו"ד למתחיל (300 מט לשריון עור או ללא שריון, 700 מט לשריון מתכת). במקום, הוסף את המעמסה של כל חפץ הנישא בד"כ בהרפתקאות, וכך תמצא את סך המעמסה הרגילה. השתמש בסכום זה למציאת קצב התנועה של הדמות, בהתאם לטבלה הבאה.
2. הוסף מעמסה בכל פעם שחפצים ואוצרות שנמצאו נאספים, ועקוב אחר המעמסה הנוכחית של הדמות.
3. בצע כל שינוי אחר לפי הצורך - כאשר חפצים מיוחדים נרכשים או נישאים או כאשר חפצים מסוימים נשארים בבית, ואין משתמשים בהם בהרפתקה מסוימת. הקפד לבצע תיקונים כאשר נרכשים שריון או נשקים חדשים.

קצבי תנועה ומעמסה של דמויות

מעמסה	מהירות רגילה מ' לתור	מהירות היתקלות מ' סיבוב	מהירות ריצה
עד ל-400 מט	40	12	40
401-800 מט	30	10	30
801-1200 מט	20	6	20
1201-1600 מט	10	3	10
1601-2400	5	1.5	5
2401 ומעלה	0	0	

מעמסה של אוצרות

מטבע (כל סוג)	1 מט	מגילה	1 מט
אבני חן(כל ערך)	1 מט	קנה	20 מט
תכשיט (יחידה אחת)	10 מט	מסה	40 מט
שיקוי	10 מט	בדיד	10 מט

שים לב כי המעמסה של חפץ *אינה* תמיד שווה למשקל הממשי שלו, היא כוללת בתוכה גם את הסירבול שבנשיאת החפץ. מוט באורך 3 מ', לדוגמא (מעמסה 100 מט) שוקל בערך 40 מט אולם לא ניתן לשאתו בקלות כמו 40 מטבעות.

פרק לשליט המבוך

אם אתה משחק, אך אינך שה"ם -

הפסק לקרוא כאן !

ברוכים הבאים שליטי המבוך !

מהלכים

חלק זה מפרט את הנוהלים הבאים:

- חבורות דב"ש
- חמולות (דמויי אדם)
- חסידים (לדמויות בדרגת התואר)
- טיפוס
- לחימה (צורות מיוחדות)
- מבצרים
- מומחים
- מחקר (לחשי וחפצי קסם)
- מיסים
- משאלות
- נק"ע עבור מפלצות
- ספרי לחשים, אובדן
- ערוב דרגות של דמויות
- פרטי בניה
- שחיה
- שימוש יתר בקוביות
- שכירי-חרב

חבורות דב"ש

אם אתה משתמש בחבורות דב"ש כמפלצות נודדות או כהתקלויות מתוכננות, צור את החבורות מראש, על-מנת לחסוך בזמן. אתה יכול לבחור את חבורת הדב"ש או להיעזר בגילגולים אקראיים.

1. גלגל 1ק6+3 בכדי למצוא את מס' המופיעים.
2. קבע את הסוג של כל אחד על ידי גלגול 1ק8, ואח"כ גלגל 1ק6 והוסף את התוספות הנתונות בכדי למצוא את הדרגה.

סוג	דרגה
1 כהן	9–4 (1ק6+3)
2 לוחם	9–4 (1ק6+3)
3 קוסם	9–4 (1ק6+3)
4 גנב	10–5 (1ק6+4)
5 גמד	12–7 (1ק6+6)
6 אלף	8–3 (1ק6+2)
7 זוטון	8–3 (1ק6+2)
8 לוחם	11–6 (1ק6+5)

3. קבע את הנטייה של כל דב"ש בעזרת 1ק6 1–3 = צדיק, = 4–5 ניטראלי: 6 = רשע.
4. בחר או קבע באקראיות את הלחשים שברשות כל אחד ממטילי הלחשים בחבורה.
5. בחר או קבע באקראיות את חפצי הקסם ברשות כל אחד מהדבש"ים (ראה בהמשך).
6. קבע מהו סדר הצעידה של הדבש"ים.

אם נתקלים בחבורת דב"ש במרחבים, יש סיכוי של 75% שהם יהיו רכובים. ככלל, לדב"ש יש בערך אותה כמות של ציוד שיש לד"ש באותה דרגה. ניתן להחליט על קסמים או לקבוע זאת באקראיות. הסיכוי של דב"ש כלשהו בדרגה ראשונה ומעלה להיות בעל חפצי קסם הוא 5% לדרגה (סיכוי מירבי 95%) ויש לבדוק לגבי כל חפץ קסום מתאים:

חרבות	מגילה
שריון	בדיד/מטה/קנה
שיקוי	קסם כללי
נשקים אחרים	

אם דב"ש אינו יכול להשתמש בחפץ, על החפץ לא להיות ברשותו של הדב"ש (אל תגלגל מחדש). אתה רשאי לשנות כל חפץ קסום שגלגלת. דבש"ים ישתמשו בקסם שלהם אם תתחיל לחימה. שחקנים לא ישיגו חפצים קסומים מדבש"ים אלא אם זה באמצעות עיסקת חליפין, ערמומיות או כוח.

חמולות

לגזעים דמויי-האדם של גמדים, אלפים וזוטונים דרך חיים השונה מזו של בני-האדם. הם בדרך כלל חיים חיים ארוכים יותר, בעלי דרך חיים קפדנית יותר, ומוצאים הגנה בקבוצות משפחתיות גדולות הנקראות חמולות.

חמולה עשויה לכלול בתוכה כמה מאות דמויי-אדם! ראש החמולה הוא תמיד המבוגר ביותר, זכר או נקבה.

משימות יומיומיות בדרך כלל נעשות על ידי אלו המתאימים ביותר לכך, שלא כמו בחברות בני-אדם רבות, מעטים מדמויי-האדם הם בטלנים, לכולם יש עבודה ותחומי אחריות חמולתיים, ואין אפילו לעלות על הדעת בטלנות!

לפי הצורך יש לפתח הבטי חיים אחרים של חיי המשפחה של דמויי-אדם (כגון נישואין, מנהגים, תעשיה, יחסים בין חמולתיים וכיוצ"ב). בכל ספריה ניתן למצוא מספר ספרים אודות חיי חמולה של בני אדם, אשר ניתן להשתמש בה כקוים-מנחים. ראה **חסידים ומבצרים** למידע נוסף.

העדפות דמויי-אדם:

בדרך כלל אלפים וגמדים אינם אוהבים אלו את אלו, בד"כ מתבטא חוסר חביבות זה על פני השטח בקרבות מילוליים, ולא גופניים. שני הגזעים מסתדרים עם זוטונים. כל דמויי-האדם משתפים פעולה עם בני-אדם: אם כי בני-אדם עשויים להיות מסוכנים, ניתן לבטוח בהם ויש להם תכונות טובות רבות (עד כמה שיכולות להיות לגזעים קצרי חיים).

חסידים

דבש"ים בדרגות נמוכות ימשכו לבוא לשרת כל דמות הבונה מבצר.

כהן: מרגע שנבנתה טירה, 50–300 חיילים נאמנים יבואו לעזור לכהן. כולם יהיו בעלי אותה נטייה של הכהן. רובם יהיו אנשים

רגילים, או מנהיגים לוחמים עד הדרגה השלישית, שלא כמו דבש"ים שכירים כלשהם, אין צורך לשלם להם, ולעולם אין לבדוק מוראל. הרכבם המדויק (מס' הקשתים, הפרשים וכו') וכלי נישקם נקבעים עפ"י החלטת שה"ם.

בנוסף לחיילים אלו, הכהן עשוי למשוך אליו כהנים אחרים בדרגות נמוכות לשרות הכנסיה. כמו בבניית טירה, אלו ישלחו על ידי הכנסייה המקורית של הכהן. 6–1, אם משחק הדמות היה טוב. אף לא אחד אם היה צורך בעונש כלשהו בשל נטייה. כהנים אלו יהיו בדרגה 3–1 ובעלי אותה נטייה של הכהן.

לוחם: מרגע שלוחם נהיה ברון, עד ל–50 אנשים רגילים ולוחמים בדרגות 3–1 יגיעו על מנת להתקבל לעבודה או לאימונים. דבש"ים אלו יכולים להיות בעלי כל נטייה שהיא.

הדמות עשויה להתקל בקשיים במציאת מספיק נשקים וציוד בשביל השכירים. בד"כ השליט אשר העניק את התואר יעקוב בזהירות אחרי הזמנות גדולות של אספקה, בכדי למנוע התמרדויות עתידיות. ראה המשך בעמוד זה לפרטים.

קוסם: כאשר נבנה מגדל, עד ל–6 קוסמים בדרגות 3–1 (מכל נטייה) יבואו לקבל אימונים. עד ל–12 אנשים רגילים יבואו גם כן, כשברצונם להיות קוסמים. בדרך כלל יהיו מידות התבונה שלהם מעל לממוצע, אולם סביר כי רבים ישברו ויפרשו לאחר 6–1 חודשים.

גנב: כאשר נבנה מקום מסתור, דמות גנב תזכה ב–12–2 גנבים מתלמדים בדרגה ראשונה, אשר נשלחו על ידי גילדת הגנבים. הם עשויים להיות בעלי כל נטייה ובדרך כלל (אם כי לא תמיד) יהיו נאמנים. אם מישהו מהם מת או עוזב לא יבוא במקומו מחליף. לפחות דב"ש גנב אחד יהיה מרגל שנשלח על ידי הגילדה בכדי לעקוב אחרי התקדמותה של הדמות. על שה"מ להחליט על ההכנסה של הדמות מהכיוס הפעוט של החסידים שלו.

דמויי–אדם: כאשר נבנה מבצר, הדמות תזכה לעזרה מהחמולה. אם לאותה חמולה לא היה קיים כל מבצר, יתכן והמשפחה כולה תבוא ותעזור להגן ולתחזק את המבצר, ללא שום הוצאה בשביל הדמות. בדרך כלל הם יערכו סיורים באזור, אולם לא יעזרו בפינוי האזור ממפלצות; למשימה זו יש לשכור שכירי חרב, דמויי–אדם רשאי לשכור שכירים בני גזעו בלבד. לעיתים קרובות יחס טוב והוגן ימשוך עוד דבש"ים (אולי חמולות אחרות, כבני ברית), אולם מתעוררים סיכסוכים משפחתיים, לעיתים קרובות בשל סיבות פעוטות מאד. תוצאתו של סיכסוך עשויה להיות הפסקה זמנית של תמיכת החמולה אשר ניתן להשיבה על ידי התנצלות, אולי חתונה או שתיים וסעודה גדולה לשיפור ההרגשה. ברגע שיתעורר איום אמיתי מחוץ למבצר, מיד יוזנחו סכסוכים אלו – אולם לעיתים קרובות ימשכו באותה מיידיות עם חלוף הסכנה. שים לב כי הבעלים של מבצר *איע* הופך לראש החמולה.

טיפוס

לגנבים (ולגנבים *בלבד*) יש את הכשרון המיוחד לטפס על משטחים תלולים. אולם עשויים להתעורר מצבים רבים בהם רוצים בצורת טיפוס קלה יותר – במעלה עץ, גבעה תלולה, קיר עם ידיות אחיזה וכו'.

באופן כללי, כל דמות בשריון מתכת לא תהיה מסוגלת לטפס בקלות. דמויות בשריון עור או ללא שריון יכולות לטפס בקלות, עם סיכוי קטן ליפול. במצבים בהם נעשה נסיון טיפוס "רגיל", ראשית קבע סיכוי הצלחה בסיסי. *לדוגמא*, אם דמויות רוצות לבלות אל תוך הלילה בעץ עם הרבה ענפים מסתעפים, עשוי להיות סיכוי הצלחה של 18 מתוך 20 לטיפוס על ידי דמויות ללא שריון. שנה סיכוי זה לדמויות בשריון קשקשים (אולי ל–11 מתוך 20) ולאלו בשריון לוחות. אתה עשוי לרצות להשתמש במידות הזריזות או הכוח של דמות למציאת סיכויי הנפילה; הצלחה עשויה להיות גלגול של מידת התכונה או פחות, ב1ק20, ב3ק6, ב4ק6, או באמצעים אחרים.

יהיו אשר יהיו הסיכויים אשר תבחר להשתמש בהם, ערוך רישום שלהם כך שתוכל להיעזר בהם באופן שווה והוגן במשחקים עתידיים. זכור כי דמות שנופלת סופגת 6–1 נקודות נזק לכל 3 מטרים של נפילה. אולם יש סיכוי קטן מאד שהרפתקן, עד כמה שהוא יהיה חלש, ימות מנפילה מעץ.

לחימה (צורות מיוחדות)

נוהלי לחימה רגילים מובאים בחוברות מו"ד למתחיל.

לחימה אוירית: בלחימה אוירית, בדרך כלל יש יתרון ליצור בגובה הרב ביותר באויר, (שה"מ עשוי לרצות לערוך רישום של גובהו של כל יצור). מהירות – גם היא חשובה מאד. יש צורך ביציבות בכדי לירות קליעים או להטיל לחשים בלחימה אוירית. לחש *תעופה* ושטיח מעופף מהווים תמיכה יציבה, אולם בהמת רכיבה אשר עפה על ידי נפנוף כנפיה היא בהחלט לא יציבה! רובם של החפצים הקסומים אינם דורשים תמיכה לצורך הפעלה מוצלחת.

לקליעים אשר נורים ממשטח בלתי–יציב או נע יש עונשין של 4– בגלגולי הפגיעה.

יצורים מעופפים מסוימים יכולים גם לבצע התקפת "עיטה" על כל יריב בגובה נמוך יותר. התקפה כזו, אם היא מוצלחת, גורמת לנזק כפול.

לחימה בלתי–מזוינת: דמויות הלוקחות חלק בלחימה ללא כלי–נשק (מכל סיבה) גורמות לנקודת נזק אחת בכל פגיעה ועוד השפעות כוח כלשהן. מבצעים גלגול פגיעה רגיל. כל כללי הלחימה הרגילים תופסים.

לחימה יבשתית המונית: קרבות בקנה מידה גדול הם מעבר לתחום תכולת כללים אלו; לעיתים קרובות יש הזנחה של משחק תפקידים במצבים כאלו. מומלץ להשתמש בכללי מיניאטורות המופיעים בערכת מו"ד למומחה (D&D COMPANION SET) או BATTLESYSTEM, מוצר נפרד אשר ניתן להשיגו בחנויות אשר מוכרות את מוצרי המשחק.

בד"כ מעורבים בקרבות בקנה מידה גדול כלי ירי גדולים (בליסטראות, קטפולטות וכו'). פרטים אודות השימוש בהם נתונים בערכת מו"ד למומחה; בקטפולטות אפשר להשתמש בספינות, כמתואר בעמוד 43 של ערכה זו.

לחימה ימית: בדרך כלל מתחיל קרב ימי בין כלי שיט קטנים בירי קליעים ובקסמים. כאשר הסירות מספיק קרובות, כלי האויב נתפס כשעולים עליו. ראה "הרפתקות ימיות".

לחימה תת–ימית: מספר חפצים ולחשים מאפשרים הרפתקנות תת–מימית. מתחת לפני המים, לחימה באמצעות רובם של כלי הירי היא בלתי אפשרית בשל זרמים, אם כי ניתן להשתמש ברובה חיצים (CROSSBOW). על גלגולי הנזק והפגיעה לקבל עונשין עפ"י שיקולו של שה"מ, למעט אלו של יצורים החיים במים.

הפגזה: ניתן להפיל אבנים וחפצים אחרים מגובה של 100 מ' או פחות, על ידי גלגול פגיעה של 16 או יותר (ללא התחשבות בדרג"ש הרגיל של המטרה). הנזק נקבע עפ"י גודלו של המעופף, לדוגמא, אם המעופף יכול לשאת בן–אדם, הוא יכול לשאת במקומו מספיק אבנים לגרום לנזק של 12–2 נקודות נזק לכל מי שנמצא בשטח של 3 מ' מרובעים (גלגול פגיעה אחד לכל קורבן).

מבצרים

כהן: כאשר כהן בדרגה תשיעית או יותר מחליט לבנות טירה, התחשב בנטייתו של הכהן, ושקול אם השחקן שיחק את הדמות כיאות. אם אי–פעם היה צורך בעונש, בשל בעיות חמורות של משחק הנטייה, הכנסיה לא תהיה מעורבת בבנית הטירה. לעומת זאת, אם במשך כל הזמן עשה השחקן עבודה טובה, הכנסיה תשלם עבור מחצית העלות של הטירה כולה! אם המצב הוא איפוא שהוא בין שתי קיצוניות אלו(כפי שזה בדרך כלל) – דהיינו, משחק הדמות הוא טוב, ממוצע או בסדר – הכנסיה תממן חלק כלשהו אשר אינו עולה על 50%.

לוחם: כאשר לוחם בדרגה תשיעית או יותר מחליט על בנית טירה, יש להניח כי שמועות אודות יכולתה האדירה של הדמות הגיעו לאוזניו של שליט האזור או הארץ. בכדי לזכות בתמיכתה של הדמות רבת–העוצמה ובתמיכת ידידיה, סביר כי השליט יעניק ללוחם תואר רשמי כלשהו! הענקה זו נקראת בדרך כלל ברונות, ובמקרה כזה יתרחשו המאורעות הבאים, כאשר נשלמת בנית הטירה הלוחם יוזמן למבצרו של השליט, והוא יוכרז כברון באופן רשמי. נכתבת מגילת שלטון, חתומה בידי השליט והדמות, והיא ניתנת ללוחם כראייה להסכמתו ותמיכתו של השליט. בשלב זה רשאי הלוחם לשוב לטירתו

החדשה ולשלוט על אותו חלק של הטריטוריה. אם אויב כלשהו של השליט פולש לטריטוריה של הדמות, הדמות יכולה לבקש סיוע נוסף מן השליט, אם יש בכך צורך.

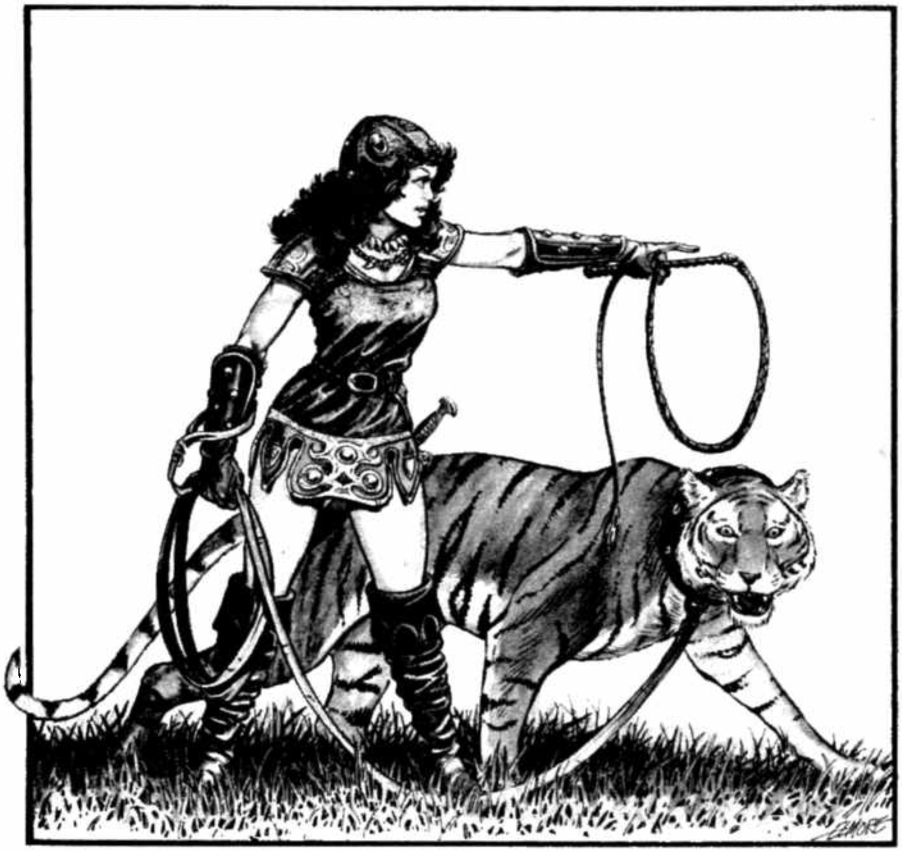
קוסם: כאשר קוסם מגיע לדרגה ה-11 או יותר ובונה מגדל, בדרך כלל יוצא שליט האזור צו. הצו מבהיר כי אין להפריע למגדל ולדמות – והדמות אינה צריכה לבקש אישור כזה, או אפילו לפגוש בשליט! קוסמים בדרגות גבוהות עשויים להיות אויבים מסוכנים, וכל שליט רוצה בידידותם, אפילו אם הם בעלי נטיות שונות. אם אי פעם יותקף מגדלו של הקוסם, למרות הצו, בדרך כלל ישלח השליט סיוע. עם זאת, אם התוקף הוא קוסם אחר, השליט לא יתערב: אנשים מתעלמים בנימוס מענייניהם של קוסמים.

גנב: כאשר גנב מגיע לדרגה התשיעית או יותר ובונה או קונה מקום מסתור, על הדמות לקבל את אישור גילדת הגנבים לפני שהוא עושה זאת. אם באזור פועלת גילדה אחרת יתכן והוא לא יקבל רשות לכך. אם הדמות בוחרת אזור אשר עדין איננו נשלט, גילדת הגנבים תסיע בכך שהיא תכיר במקום המסתור של הדמות כסניף רשמי של הגילדה הראשית, וגם בכך שהיא תשלח מתלמדים חדשים לעבוד בשביל הדמות. אם גנב מרדן פועל בשטחה של הדמות ללא רשות, הדמות תקבל תמיכה מהגילדה בהפסקת מעשים אלו. על שה"מ לתת רמזים, באמצעות הגילדה של הדמות, היכן ניתן למצוא מקום מתאים לפתיחת סניף חדש של הגילדה. אין צורך במקום מסתור ברוב הכפרים והעיירות הקטנות, ובישובים גדולים יותר יהיה לכל היותר סניף אחד לכל 1,000 תושבים "רגילים".

שים לב כי ברוב המקרים גנבים אינם אהודים על ידי אנשי העיר או שליטים, אולם הגילדה היא עובדת חיים מקובלת. הרפתקנים חזקים רבים מוצאים כי גנבים הם שימושיים ביותר במהלך הרפתקאותהם, ובכך הם תומכים בגילדה בדרך עקיפה. שליטים הם חכמים מכדי להטריד או להשמיד רשת גילדת גנבים מסועפת ובכך לעורר את זעמם של דמויות שחקן ובלי-שחקן.

דמויי אדם: כאשר דמות גמד, אלף או זוטון בונה מבצר (על פי התנאים הנתונים בתאור כל סוג) משפחת הדמות תסיע במציאת מקום. אחר כך אם לדמות אין את הממון לבנית המבצר, המשפחה תלווה לדמות סכום של עד 50% מהעלות, וללא גביית ריבית. על הדמות להחזיר את הממון תוך זמן סביר, אולם עשויות לחלוף שנים עד תום החזרת ההלוואה.

אם אי פעם יהיה איום של אויבים כלשהם על מבצרה של הדמות, החמולה כולה עשויה לבוא לסיע, (ואם האיום מספיק רציני) הם עשויים אף להביא חמולות נוספות. אפילו צבאות שלמים של מפלצות, מהססים לעיתים קרובות לפני פתיחת מלחמה עם דמויי-האדם.



מומחים (ראה גם שכירי חרב)

בשלב מסוים, הדמויות עשויות לרצות לשכור את שירותם של דבש"ים שעברו אימונים מיוחדים ושהם בעלי יכולת בתחומים מסוימים מלבד לחימה (שכירי חרב). אנשים אלו ידועים בשם מומחים, מומחים אינם מלווים, והם לא יצטרפו להרפתקאות. דמות יכולה לשכור את שירותם של כמה מומחים אשר היא יכולה להרשות לעצמה כספית.

ניתן למצוא מומחים על ידי תליית מודעות בערים. מודעות אלו עשויות להענות על ידי אנשים רבים, אדם אחד או אף-אחד, תלוי בסוג המומחה הרצוי, גודל האוכלוסיה המקומית, תדמיתו של המעסיק וכמות הכסף או התוספת המוצעת. על השחקן להחליט בשלב זה מי מהמציעים את עצמם הוא ישכור, ולסכם את תנאי השכר עם כל אחד, כאשר שה"מ משחק את תפקיד הדב"ש בכל מקרה. שה"מ עשוי להחליט על קיום גילדות של מקצועות שונים בהן ניתן למצוא סוגים של מומחים.

הפרטים הבאים הם אודות מומחים אשר בד"כ ניתן למצוא בערים ובעיירות גדולות; שה"מ עשוי לפתח אחרים.

אלכימאי (1000 פ"ז בחודש): אלכימאי אשר מקבל נוסחה או מדגם של שיקוי, מסוגל ליצור שיקוי העתק במחצית הזמן והמחיר הרגילים. הם גם מסוגלים לערוך מחקר של סוגים שונים של שיקויים בזמן ובמחיר של פי שנים מאלו הלוקחים לקוסם.

ימאי (חותר, 2 פ"ז בחודש; מלח, 10 פ"ז בחודש; רב חובל, 250 פ"ז בחודש; נווט, 150 פ"ז בחודש): חותרים מטפלים במשוטים בספינות גדולות, הם נלחמים כ"אנשים רגילים" ורק כאשר המצב נואש. מלחים הם בדרך כלל "אנשים רגילים" המסוגלים להשיט כלי-שיט ומסוגלים להילחם כחיילים רגליים כאשר כלי השיט מותקף. רב-חובל, דרוש ברובן של הספינות, הוא בעל כישורים של מלח ומכיר את המים הקרובים לחוף. נווט מיומן בניווט ספינה ובמסעות ימיים ארוכים. ספינה ללא נווט תיאבד, כאשר תאבד קשר-עין עם יבשה.

מאלף-חיות (500 פ"ז בחודש): לאילוף כל חיה (או מפלצת) להוציא סוס, פרד או כלב, יש צורך במאלף. כל מאלף מיומן באילוף סוג אחד של יצור. מאלף אחד מסוגל להשתלט על עד שישה יצורים. ה"תרגיל" או הפקודה הראשונה שנלמדים דורשים לפחות חודש, וכל פקודה נוספת שנלמדת תיקח לפחות שבועיים נוספים. הזמן הדרוש משתנה על פי תבונתה של החיה, המורכבות של התרגיל

וכו'. על האימון להיות בלתי–פוסק ולא החיה תהיה ל"בלתי ניתנת לאימון".

מהנדס (750 פ"ז בחודש): יש צורך במהנדס לבנית טירות ומבנים גדולים. מהנדסים גמדים מתמחים בחפירת תעלות. יש לשכור מהנדס אחד לכל 100,000 או פחות פ"ז של עלות בניה.

מלומד (2000 פ"ז בחודש): מלומד הוא יועץ, המסוגל לענות על שאלות העוסקות במידע נדיר. תמיד ישנו סיכוי לכישלון המחקר על שאלות כאלו. על שה"מ להחליט על הוצאות נוספות עבור מציאת ספרים עתיקים ועל הזמן הדרוש. מלומדים הם בדרך כלל נדירים, ועשוי להיות מספר קטן במערכה שלמה.

מרגל (500 פ"ז למשימה): ניתן לשכור מרגל (בד"כ גנב) שירגל על קבוצה אשר הדמות רוצה לדעת מידע נוסף אודותיה. המרגל עשוי להיות מישהו מבחוץ אשר מנסה להצטרף לקבוצה או חבר הקבוצה אשר שוחד להיות מרגל. על שה"מ להחליט על אורך המשימה, סיכויי ההצלחה וכיוצא בזה בהתבסס על המידע הרצוי, אמצעי הגנה נגד ריגול שכזה, וסכום התשלום. עשוי להיות סיכוי שהמרגל יבגוד בדמות, נאמנותו של המרגל תהיה ידועה לשה"מ בלבד.

נשק (100 פ"ז בחודש): לכל חמישים לוחמים שכורים דרוש נשק אחד לתיחזוק כלי–נישקם וציודם. נשק, אשר אינו עובד בכך, יכול לעשות שריון ונשק לא קסומים בקצב של חליפת שריון אחת או שלושה מגנים או 5 כלי–נשק בחודש. על כל שלושה עוזרים (אשר על אחד מהם להיות נפח) התפוקה עשויה להיות מוכפלת. נשק אחד יכול לפקח על שישה עוזרים.

מחקר (חפצי ולחשי קסם)

כהן, קוסם או אלף יכולים לנסות להמציא לחשים חדשים וליצור חפצים קסומים חדשים על ידי מחקר. אלו פרוייקטים קשים וארוכים. על שה"מ להזהר מאד כאשר הוא נותן לשחקנים לפתח לחשים חדשים ודבר קסם חדש. שימושים בלתי מוגבלים ולצמיתות, והשפעות אשר מתחזקות עם עליה בדרגות או שאין נגדן. גלגול הצלה, עשויים להוביל לחוסר איזון משווע. ברוב המקרים, עליך לבחון רעיון למשך זמן מה, עם הבנה כי יעשו שינויים אם יהיה בכך צורך.

לחשים: מחקר דורש השקעה של זמן וממון. על השחקן להיות בעל רעיון ברור של הלחש הרצוי. יש לכתוב את הלחש החדש ולמסור אותו לשה"מ, אשר יחליט אם זה אפשרי, באיזו עצמה זה יהיה ובאילו שנויים יש צורך על מנת לשמור על איזון במשחק. דמות יכולה לחקור לחשים בעוצמה השווה לאלו שהיא יכולה להטיל. מחקר לחש עולה 1,000 פ"ז וזמן של שבועים לכל עוצמה של הלחש.

חפצי קסם: מטיל לחשים אינו יכול ליצור חפצי קסם עד אשר הוא מגיע לדגרה תשיעית ומעלה. כהן רשאי ליצור רק חפצים שכהנים יכולים להשתמש בהם, וקוסם (או אלף) יכול ליצור רק חפצים שסוג דמות זה יכול להשתמש בהם.

ראשית, על מנת ליצור חפץ קסום, על מטיל הלחש לאסוף חומרים נדירים אשר מהם הוא יצור את החפץ, על שה"מ להחליט מה דרוש. מגילה עשויה לדרוש ניר מיוחד ודיו שונה לכל השפעת לחש. נשקים עשויים לדרוש מתכות נדירות, אבני חן מרוסקות אותן מרתכים ליצירת המתכת, או דם או עורות של יצורים עליהם ישפיע הנשק באופן מיוחד. יש לדאוג כי פריטים אלו יהיו קשים להשגה, ולעיתים קרובות יהיה על מטיל הלחש לצאת להרפתקה על–מנת להשיג אותם, משום שאין חנויות לדברי קסם. לאחר מכן יהיה על מטיל הלחש להקדיש זמן וממון לעיצוב החפץ ושיפורו. מטיל הלחש אינו יכול לצאת להרפתקאות במהלך הזמן הנדרש ליצירת חפץ קסום.

אם חפץ יוצר השפעה של לחש מסוים, העלות היא בד"כ 500 פ"ז וזמן של שבוע ימים לכל עוצמת לחש. תמיד ישנו סיכוי של לפחות 15% כי המחקר בקסם או שההפקה שלו יכשלו. בדיקה זאת נעשית לאחר הוצאת הממון והזמן.

שה"מ עשוי להגביל או לאסור את ההפקה של חפצים רבי עוצמה מסוימים, על ידי דרישה של חומרים נדירים ביותר לצורך ההפקה. הם עשויים להיות קשים למציאה, יקרים ביותר, לדרוש זמן רב ביותר, או לדרוש הרפתקה מיוחדת.

דוגמאות	עלות	זמן
מגילה: קליע קסם (2)*	1,000	שבועיים
שיקוי ריפוי	500	שבוע אחד
בדיד כדור אש**	30,000	17 שבועות

* 3 קליעים כל אחד

** טעון במלואו ב–20 מטענים

חפץ אשר אינו יוצר השפעה הזהה לזו של לחש מקבל עלות וזמן דרוש על יד שה"מ, לדוגמא:

חפץ	עלות	זמן
20 חצים +1	10,000 פ"ז	חודש אחד
שריון לוחות +1	10,000 פ"ז	6 חודשים
כדור בדולח	30,000 פ"ז	6 חודשים
טבעת ראיית רנטגן	100,000 פ"ז	12 חודשים
טבעת אחסון לחשים	10,000 פ"ז	חודש אחד לכל עוצמת לחש

מיסים

שה"מ עשוי לרצות להטיל מיסים בשל מספר סיבות; הנפוצה ביותר היא של מועצות עיריה הגונבות מיסים מאוצרות שנמצאו. כאשר אתה לוקח ממון עודף מכיסיהם של הדמויות באמצעות מיסים, תן סיבות ובחירות טובות. לעולם אל תיקח זאת סתם, ונסה לא לכפות על השחקנים לפעול בדרך מסוימת. לדוגמא, ללוחם עמוס אוצרות אשר זה עתה חזר ממבוך נאמר כי ישנו "מס סיוע" מקומי. הוא יכול לסרב לשלם (ואז הוא עשוי להיות נתון במעצר ואולי אף מאסר); הוא יכול להימלט בחזרה אל המרחבים (בחירה מסוכנת, שהצלחתה אינה בטוחה); או שהוא יכול לשלם.

משאלות

משאלות עשויות לגרום לבעיות קשות אם אין מטפלים בהן כיאות. שה"מ חייב לדאוג כי משאלות תוגבלנה בהגיון או שהאיזון וההנאה במשחק יופרו. (כגון משאלה שדרקונים לא יוכלו לגרום נזק בנשיפתם). ככל שהמשאלה בלתי–סבירה וחמדנית יותר כן קטנים הסיכויים כי היא תהיה למציאות. *לדוגמא*, אם דמות מבקשת משאלה שיהיה נשק קסום להילחם בזאבי–אדם התוקפים את החבורה, זוהי בקשה סבירה, ועשויה להופיע חרב +1, אשר תיעלם עם תום הקרב. אם שחקן מבקש משאלה לחרב שואבת חיים, היא גם עשוייה להופיע, אולם בידיו של יריב נורא! הניסוח של משאלה הוא בעל חשיבות רבה ועשוי להשפיע רבות על התוצאה.

משאלה המבקשת משאלות נוספות ללא ספק תכניס את הדמות למחזור אינסופי, אשר לנצח יחזור על הרכישה והשימוש של המשאלה. לעומת זאת, משאלות המבקשות שמפלצות מסוימות לעולם לא יתקפו, או כי מכה קטלנית מסוימת לעולם לא תפגע, הן משאלות שמתקבלות ובעלות שימוש טוב.

נקודות נסיון עבור מפלצות

באמצעות הטבלה נעשו חישובי כל ערכי הנק"נ של המפלצות. השתמש בה למציאת חלוקת הנק"נ עבור מפלצות שאתה יוצר.

נקודות נסיון עבור מפלצות שהובסו

קוביות פגיעה	ערך בסיסי	תוספת לכל כוכבית
פחות מ-1	5	1
1	10	3
+1	15	4
2	20	5
+2	25	10
3	35	15
+3	50	25
4	75	50
+4	125	75
5	175	125
+5	225	175
6	275	225
+6	350	300
7	450	400
8	650	550
9 עד +10	900	700
11 עד +12	1100	800
13 עד +16	1350	950
17 עד +20	2000	1150
21	2500	2000

לכל קוביית פגיעה מעל 21, הוסף 250 נקודות לערך הבסיסי והן לתוספת.

ספרי לחשים, אובדן

קוסם או אלף אשר אובד או מושמד ספר לחשיו אינו יכול להשיב לעצמו לחשים עד אשר ימצא לספירו תחליף או שהוא יושב אליו. הדרך, זמן והעלות נתונים להחלטתו של שה"מ. קו מנחה הוא 1,000 פ"ז ושבוע לימודים עבור כל עוצמת לחש המושבת (לחש בעוצמה שלישית – 3,000 פ"ז ו-3 שבועות). זה דורש את מיטב זמנה של הדמות, ואינו מותיר כלל זמן להרפתקות.

ערוב דרגות של דמויות

במהלך מערכה, לעיתים קרובות מצטרפות דמויות למשחק, אם זה בכדי להחליף דמויות שאבדו או שהובאו על ידי שחקנים חדשים. אולם, באותה עת דמויות מצליחות יותר ימשיכו להתקדם בניסיון. זה יוצר הפרש גדול בין הדרגות של הדמויות השונות.

הפרש זה עלול לגרום לבעיות קשות. כקו מנחה, אם ההפרש בדרגות הוא של 5 או יותר, על הדמויות לצאת להרפתקות נפרדות. קו מנחה זה אינו תופס בכל מקרה ואין להתחשב בו במשחק בו נעשה שימוש במלווים.

פרטי בניה

טרם בניית טירה או מבצר, על הדמות לעמוד בדרישות הבסיסיות. ראה "מבצרים" למידע נוסף. כאשר היא מוכנה, ראשית על הדמות לפנות את האזור הקרוב (הקס במפה) ממפלצות. הדמות נכנסת לאזור עם כוח של אנשים, ונלחמת או מנהלת משא ומתן עם כל מפלצת באזור.

כאשר האזור פנוי, על השחקן לצייר מפה מפורטת של המבצר אותו הוא רוצה לבנות, בעזרת הפרטים הבאים. לאחר ששה"מ בדק את התוכניות (ולעיתים מציע שינוים), יש למצוא ולשכור מהנדס, והבניה מתחילה.

אזורים פנויים ישארו "נקיים" ממפלצות כל עוד נערכים בהם סיורים. לעיתים קרובות מגיעים הסיורים למרחק של 12 ק"מ מהטירה או מהמבצר, אולם בג'ונגלים, בביצות ובהרים יש לבנות מבני שמירה בכל 4 ק"מ על מנת לשמור על האזור נקי. ניתן לפנות ולישב שטחים נוספים.

ניתן למשוך מתישבים לאזורים מפונים על ידי הוצאת כספים על שיפורים (בתי הארחה, טחנות קמח, בתי סירות וכו') ופרסומת. עלויות אלו, ומספר המתישבים המגיעים למקום, נתונים להחלטתו של שה"מ. המתיישבים ישלמו **מיסים** (בד"כ 10 פ"ז לאדם לשנה) עבור תמיכה, הגנה וכיוצ"ב.

תוכניות טירה: טירות ומבצרים הם יקרים. התוכנית הנפוצה ביותר כוללת בנינים בתחומי חומה חיצונית גדולה, עם מקום לתוספות עתידיות. הצרכים הבסיסיים ביותר הם מגורים לאיכלוס הלוחמים השכירים, בית לדמות, והגנות פשוטות כגון מגדל קטן וביתן שער. מבנה טירה מלא עשוי בקלות לעבור מחיר של 250,000 פ"ז!

הטעות הנפוצה ביותר בשרטוט תוכניות טירה היא אי-אפשרות לעובי של קירות. חומות טירה הם בערך בעובי של 3 מ', קירות מגדלים וביתני שער הם בערך בעובי של 1.5 מ', וקירות בתי אבן הם בעובי של כ-30-60 ס"מ.

עלויות וזמן: העלויות הבאות של מבנים טיפוסיים הן ממוצעות. שה"מ עשוי לשנות את המחירים בנסיבות מיוחדות; עיירת כורים של גמדים הנמצאת בקרבת מקום עשויה לספק עובדים וחומרי אבן בעלות קטנה יותר ויתכן שיש צורך להביא אספקה וחומרים בעלות גדולה יותר.

הזמן הדרוש לבנייה הוא יום משחק אחד לכל הוצאה של 500 פ"ז. זאת בהנחה שהשטח כבר פונה והוכן וכל החומרים בהישג יד. עבור כל עלות של 100,000 פ"ז (או פחות) יש לשכור מהנדס אחד.

מבנים באזורים מיושבים (כגון: בית מגורים, בית-הארחה או אסם מאבן) עולים כ-40% מהמחירים הנתונים. העלויות של מבנים מעץ באזורים כאלו הן כ-20% מאלו הנתונות. שה"מ רשאי לעגל את העלויות למספר הקרוב הנוח ביותר בכדי להקל על הרישום.

טבלת עלויות בניה

בניה	עלות
מגדל שמירה מרובע (20 מ' בבסיס, 25 מ' גובה)	75,000
בארביקן (שני מגדלים של 6 מ' X 10 מ', שער, גשר מתרומם)	37,000
מגדלים עגולים: 10 מ' בבסיס, גובה 10 מ'	30,000
6 מ' בבסיס, גובה 10 מ'	15,000
מגדלים אחרים: המחיר רגיל עד אשר הגובה שווה לרוחב הבסיס.	
מגדלים גבוהים יותר עולים פי שניים מהסכום הרגיל.	
גובה מגדל אינו יכול להיות יותר מפי שניים רוחב בסיסו.	
באסטיון (מגדל חצי-עגול: 10 מ' בסיסו, גובה 10 מ')	9,000
ביתן-שמירה (בסיס 6 מ' X 10 מ', גובה 6 מ')	6,500
קיר טירה (אורך 35 מ', רוחב 6 מ')	5,000
קירות אחרים: המחיר רגיל עד לגובה 10 מ', אולם מחיר	
כפול לגובה שבין 10 מ' עד 20 מ' (המירבי).	
בנין אזרחי אזרחי מאבן (שתי קומות, מרתף, 40 מ' קירות, דלתות עץ	
מדרגות, רצפות וגג)	3,000
בנין אזרחי מעץ (כמפורט לעיל)	1,500
מזדרון במבוך (מרוצף בלבנים, 3 X 3 X 3 מ')	500
תעלה (עומק 3 מ', אורך 35 מ', רוחב 6 מ')	400

שחיה

במשחקי מו"ד, כל הדמויות רשאיות לשחות (אלא אם שה"מ מחליט אחרת). קצב התנועה בעת שחיה הוא מחצית הרגיל. על שה"מ להחליט מהם סיכויי הטביעה במים סוערים, שחיה בעת נשיאת ציוד או אוצר כבד או מסרבל, שחיה בזמן לבישת שריון כבד, או בשעת לחימה במים.

בדרך-כלל תלויים סיכויי הטביעה בנסיבות. *לדוגמא*, ללוחם המנסה לשחות בים סוער וגבוה בשעה שהוא לובש שריון לוחות ונושא אוצר של 3,000 מט עשוי להיות סיכוי של 99% לטביעה. לאותו לוחם בשריון עור וללא אוצר עשוי להיות סיכוי של 10% לטבוע.

שימוש - יתר בקוביות

טעות נפוצה בעת שימוש כשליט-מבוך הוא שימוש בגלגולי קוביות אקראיים לקביעת כל דבר ודבר. ערב שלם עשוי ליהרס אם (לדוגמא) בהתקלות בלתי-מתוכננת במרחבים בדרך למבוך החבורה תינזק קשות. על שה"מ להשתמש בכושר שיפוט טוב בנוסף לטבלאות אקראיות. על התקלויות להיות תואמות לכוחה של החבורה ובהתאם לאוירת ההרפתקה.

שה"מ יכול לבחור מספר בתוך תחום הקוביות הנתון במקום לגלגל לכמות הנזק, מס' המופיעים וכו'. יתכן ויהיה צורך בכך לשם משחק מהנה יותר: נזק כבד כבר בראשית המשחק עשוי לפגוע בהנאה.

שכירי-חרב (ראה גם מומחים)

שכירי-חרב הינם חיילים שכירים אשר ילחמו ויבצעו משימות מלחמתיות אופייניות אחרות. בדרך-כלל הם אינם מצטרפים להרפתקות מבוכים, וישתתפו אך ורק בהרפתקות מבוכים מסוימות (ילחמו בצבאות אחרים, יטהרו שטח סביב טירה ממפלצות, יגננו על טירה וכו'). על שחקנים להיות מודעים למוראל של שכירי-חרב שלהם משום שאחוזי מוות גבוהים, שכר נמוך וטיפול גרוע אחר יביא לכך שהם ימרדו או ינטשו את אדונם. טיפול טוב, ושרות בטוח ומרתק יביאו לנאמנות רבה יותר, כשם שתגרום להצלחה בשדה-הקרב.

לעיתים קרובות נשכרים שכירי-חרב לשמירה על טירה או מבצר. העלויות הבאות מכסות הוצאות רגילות (תזונה ואספקת החייל עם ציוד רגיל). שכירי-חרב כבר יהיו בעלי בגדים וכלי-נשק משלהם. דרושים שריונאים (100 פ"ז בחודש) ונשקים (25 פ"ז בחודש), על-מנת שישמרו על השריון וכלי-הנשק במצב טוב. למשימות (בעת מלחמה) מסוכנות, הכפל את כל ההוצאות. המוראל שלהם עשוי לרדת בשל אחוזי מוות גבוהים וכיוצא בזה. יחס טוב והצלחה בקרב עשויים לשפר את המוראל. עליך להחליט איזה סוג חיילים הדמות רשאית לשכור, ומה המוראל שלהם.

עלויות שונות:

חלון או חריר לחץ	10 פ"ז*
סורגים (לחלון)	10 פ"ז*
דלת (1x2 מ') עץ	10 פ"ז
מחוזקת	20 פ"ז*
ברזל/אבן	50 פ"ז
סודית	עלות x 5
רצפה (3x3 מ') עץ	40 פ"ז
ריצוף	100 פ"ז*
תקרה: אותם עלויות כמו רצפה	
קיר נע (3X3 מ')	1000 פ"ז
תריסים (חלון)	5 פ"ז*
מדרגות (1x3 מ') עץ	20 פ"ז
אבן	60 פ"ז*
דלת מלכודת (1x1.3 מ')	עלות x 2

* אלה, בנוסף לקירות פנימיים וריהוט צנוע, ניתן ליישם על-ידי תוספת של 25% לעלות הבסיסית של המבנה.

מחירי שכירי-חרב

סוג שכירי-חרב	המחיר בפ"ז/חודש: אדם	גמד	אלף	אורק	גובלין
קשת (עור, קשת-קצרה, חרב)	5	–	10	3	2
קשת-רכוב (סוס קל, קשת-קצרה)	15	–	30	–	–
רובאי-קשת (שריון קשקשים, רובה-קשת, כבד)	4	6	–	2	–
רובאי-קשת, רכוב (פירדה, רובה קשת)	–	15	–	–	–
חייל-רגלים, קל (עור, מגן, חרב)	2	–	4	1	0.5
חייל-רגלים, כבד (קשקשים, מגן, חרב)	3	5	6	1.5	–
פרש, קל (עור, רומח)	10	–	20	–	–
פרש, בינוני (שריון קשקשים, רומח)	15	–	–	–	–
פרש, כבד (שריון לוחות, חרב, רומח)	20	–	–	–	–
קשת לטווח ארוך (שריון קשקשים, קשת ארוכה, חרב)	10	–	20	–	–
לא לוחם (איכר)	1	–	–	–	–
פרש זאבים (עור, חנית)	–	–	–	–	5

המערכה במו"ד

כאשר אתם משחקים מו"ד לעיתים קרובות, ולא משחק אחד מדי פעם, עולם המערכה בו חיות ומטיילות דמויות השחקנים הופך לחלק חשוב במשחק. מערכות המו"ד הטובות ביותר בנויות בקפידה על ידי הסתמכות על פרטים מהעולם האמיתי, והשלכתם על עולם דמיוני זה.

הנקודה הטובה ביותר להתחלת בנית עולם זה היא מנקודת מבטם של השחקנים ומשם להתפצל. כשליט המבוך, עליך להיות בעל רשימות מפורטות אודות עיירת הולדתם. מספר קוים מנחים מסופקים בחלק זה.

הרקע ההסטורי עליו מבוססים משחקי מו"ד הוא אירופה במאה ה–15, טרם המצאת הדפוס. עם זאת, אבק–שריפה הוא אחד מגורמי תקופה זו אשר אינו מהווה חלק ממשחק זה!

חלק ראשון: עיצוב המרחבים

בעיצוב שטח גדול, תוכל להשתמש בתהליך הדומה לזה שבעיצוב מבוכים:

1. בחר במקום התרחשות
2. שרטט מפות של האזור
3. מקם את עיירת ההולדת ואת המבוכים המקומיים
4. מקם אזורים שבשליטת בני–אדם
5. מקם אזורים שאינם בשליטת בני–אדם
6. תאר את עיירת ההולדת
7. השלם פרטים נוספים
8. צור מאורות וטבלאות התקלות

1. בחר במקום התרחשות

החלט מה תהיה מהותו הכללית של האזור. זה עשוי להיות הרים, מישורים, יערות, מדבר או שילוב של כולם. אתה יכול להשתמש בספר בדיוני טוב כרקע, או שאתה יכול פשוט להמציא את הפרטים. אולם השלב הראשון הוא בחירת הגודל שאתה רוצה, ופני–השטח של האזור. עמק, אי או ברונות הם מקום טוב להתחיל בו. קל יותר לשלוט במקום קטן ועיצובו דורש פחות זמן.

2.שרטט מפות של האזור

למרחבים, השתמש בדפי הקס במקום בדפי המשבצות בהם משתמשים בעיצוב מבוכים. אתה יכול להעזר באטלס עולמי להעלאת רעיונות בנוגע לנהרות, שרשראות הרים, וכיוצ"ב. השתמש בהגיון פשוט, נהרות זורמים במורד הר, לעיתים נדירות גובלים יערות במדבריות, ובג'ונגלים ישנם נהרות וביצות רבים. התחל במפה בעלת קנה מידה גדול המראה רק את פני השטח העיקריים ואח"כ הכן מפות קטנות יותר המראות פרוט רב יותר. *לדוגמא* הקס במפה בעלת קנה מידה גדול עשוי להיות בעל רוחב של 32 ק"מ, אולם רק של 8 ק"מ במפה בקנה מידה קטן.

קודם שרטט את פני השטח בעיפרון, כך שתוכל לערוך שינויים. מספר סימני מפת מרחבים נתונים במרכז חוברת זו.

3. מקם את עיירת ההולדת ואת המבוכים המקומיים

בחר מיקום לעיירת הולדתם של הדמויות, ומקם את מבוכם הראשון בקירבת מקום. על עיירה זו להיות בקירבת נהר או כביש, והמבוכים באזור נטוש, בהרים או ביער. אם תמקם את העיירה במרכז המפה הדמויות יוכלו לחקור בכל הכיוונים.

4. מקם אזורים בשליטת בני-אדם

סמן את האזורים בהם דמויות יכולות לבקר בקלות. אלה הנשלטים על–ידי ברונים או דוכסים מקומיים. רב בני–אדם מתגוררים בקרבת מקורות מים טובים, לאורך חופים ואדמות חקלאיות טובות. יתכן ותרצה לפרט מערכת שליטה שתופסת לגבי כל האזור.

5. מקם אזורים בשליטת דמויי-אדם

אלפים מעדיפים אזורים מיוערים רחוקים מבני–אדם; גמדים וגובלינים מעדיפים הרים וגבעות. זוטונים שוכנים על אדמות חקלאיות טובות או גבעות מתונות אם הם יכולים. הרבה מפלצות בוחרות "טרטוריה" לצוד בה ולהגן עליה, בזמן שאורקים ויצורים דומים יבזזו וישנו את מקום מגוריהם לעיתים קרובות. למרות שלאזורים שלא בשליטת בני–אדם אין גבולות חד–משמעיים, עליך לציין את האזורים הכלליים בהם ניתן למצוא דמויי–אדם ומפלצות.

6. תאר את עיירת ההולדת

תחילה, בחר גודל:

כפר	50–999
עיירה קטנה	1,000–4,999
עיירה גדולה	5,000–14,999
עיר	15,000 +

עיירת ההולדת צריכה לספק לדמויות את הצרכים הדרושים ביותר, כולל מקום לינה (פונדק או בית הארחה), כנסיות, גילדת הגנבים, חנויות אספקה ותיקונים – וכמובן משמר עיירה, שיפקחו עין על הפשע.

עליך גם להחליט מי מנהל את העיירה. זה יכול להיות שריף שמונה על–ידי ברון, מועצת עיירה, ראש–עיר, סוחר רב–עוצמה או אפילו דב"ש הרפתקן בדרגה גבוהה. שליטים דבש"ים צריכים להיות לפחות בדרגת התואר, עם שומרי ראש מתאימים וקסמים.

7. הוסף פרטים נוספים

סיים את מפת קנה המידה הקטן של עיירת ההולדת עם ציון של דבש"ים מקומיים, שמועות ונקודות ענין. זה צריך לכלול אנשים אשר סוחרים, הרפתקנים (וסיבותיהם), התדירות של סיורי המשמר, פקידים עירוניים זוטרים וכן הלאה. ניתן לתת יותר פירוט לאזורים בשליטת דמויי–אדם ומפלצות.

8. צור מאורות וטבלאות התקלות

במקום להשתמש בטבלאות מפלצות משוטטות של מבוכים, המצא טבלאות התקלות לשימוש במרחבים, בהתאם ליצורים שאתה ממקם. אתה יכול להכליל כל דבר שתרצה, ואינך צריך לתת פירוט לכל מאורה באיזור. כאשר נתקלים במפלצת במרחבים, קיים סיכוי שהיא תהיה במאורתה. השתדל להיות עקבי (בלי עלוקות ביצה במדבר, בלי זוטונים בהרים גבוהים וכו'). ציין מספר מאורות מפלצות מיוחדות, אבל אל תמקם אותן על המפה !

עיירות וערים

על כל דמות להתחיל בעיר משלה שממנו תצא להרפתקותיה. עיירת ההולדת מהווה מקום בו החבורה יכולה לרכוש ציוד, לשכור אנשים ומלווים, למכור אוצרות (ואולי אף לקבל זיהוי של חפצים קסומים), ובו ניתן לקבל ריפוי כוהני תמורת מחיר או שרות. שמועות אשר עשויות להוביל להרפתקאות ניתן לשמוע באכסניות ובמסבאות.

על רובן של העיירות להיות ממוקמות בקירבת מקור מים מתוקים. ללא מקור מים טוב, שום עיירה לא תוכל לשרוד. בעמק ניתן לחפור בארות וייתכן כי מעיין טבעי הגיח לקרקע, ומשך מתישבים ראשונים. עם זאת נחלים ומקורות מים מתוקים אחרים הם האהודים ביותר על המתישבים וסביר כי מזלג של נהרות יהיה האזור המיושב הראשון במרחבים. על האדמה להיות מתאימה לחקלאות, ורוב החוות החקלאיות יהיו קרובות מאד לעיירה.

בעיירות "חדשות" על רוב הבינינים להיות עשויים עץ, כאשר לחלק מהגדולים יותר תהיה תוספת מאבן. בכל רחבי העיירה יהיו שבילים ודרכי עפר, ואם העיירה גדולה עשויות להיות בה מספר שדרות ראשיות מרוצפות. על רוב בתי המגורים להיות באזור אחד, והעסקים באזור אחר.

גילגולי פגיעה לדמויות (ב-1ק20)

לוחם*	כהן**	קוסם	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9
דרגת וסוג הדמות			דרוג שריון המטרה																		
	אדם רגיל		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	25	26
1−3	1−4	1−5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	24	25
4−6	5−8	6−10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
7−9	9−12	11−15	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21
10−12	13−16		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
13−15			2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	20	20

* לרבות, גמדים, אלפים וזוטונים
** לרבות גנבים

יתכן דרג"ש שלילי עקב שמוש בשריון קסום או לחשים. לגלגולי פגיעה העולים על 20, דרושים בונסים לגלגול הפגיעה. 20 טבעי ללא בונסים לא יפגע ביצורים, שדורשים גלגול פגיעה גדול מ-20.

גילגולי פגיעה למפלצת (ב-1ק20)

קוביות פגיעה של מפלצת	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	−1	−2	−3	−4	−5	−6
	דרוג שריון המטרה															
עד 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
+1 עד 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
+2 עד 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
+3 עד 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
+4 עד 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
+5 עד 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+6 עד 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
+7 עד 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
+8 עד 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
+9 עד 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
+11 עד 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
+13 עד 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
+15 עד 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
+17 ומעלה	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

התקפה לא מיד פוגעת וגורמת לנזק. הסיכוי לפגוע נתון כיחס בין גלגול הפגיעה של המפלצת לבין דרוג השריון של מטרתה. שתי טבלאות אלה מראות את כל גלגולי הפגיעה לכל הדמויות בדרגות שונות ולמפלצות בהתאם לקוביות הפגיעה שיש להן.

גלגל 1ק20. אם התוצאה שווה או גדולה מהמספר הרשום, ההתקפה פגעה.

אלא אם כן המטרה חסינה לנשקים רגילים, או דרוש מספר הגדול מ-20 ואין בונסים, גלגול של 20 תמיד יפגע, וגלגול של 1 תמיד יחטיא.

נזק כלי-נשק שונים

1ק4 (1−4) נקודות נזק:
- אלת-עץ
- פגיון
- קליע אבן
- לפיד

1ק6 (1−6) נקודות נזק:
- *חץ (קשת ארוכה או קצרה)
- גרזן-יד
- אלת-ברזל
- רובה קשתות
- חרב קצרה

1ק6 (1−6) נקודות נזק:
- חנית
- פטיש-מלחמה

1ק8 (1−8) נקודות נזק:
- חרב (רגילה)
- *גרזן מלחמה

1ק10 (1−10) נקודות נזק:
- רומח
- נשק-מוט*
- חרב דו-ידנית*

* כלי נשק זה דורש שימוש בשתי הידיים. התוקף לא יכול להשתמש במגן ותמיד מפסיד את היוזמה.

טבלת ירי קליעים

כלי נשק	קצר (+1)	בינוני (0)	ארוך (−1)
	טווחים מירביים (במטרים)		
רובה-קשת	20	40	60
קשת ארוכה	22	45	70
קשת קצרה	16	33	50
קליע	13	22	53
חנית	6	13	20
שמן או מים קדושים	3	10	16
גרזן-יד או פגיון	3	6	10

כאשר משתמשים בקליעים זיכרו לבצע שינויים בשל:
1. זריזות
2. טווח
3. מחסה
4. קסם

גילגולי הצלה

גלגולי הצלה	לוחם: אדם רגיל	לוחם: 1−3	לוחם: 4−6	לוחם: 7−9	לוחם: 10−12	לוחם: 13−15	כהן: 1−4	כהן: 5−8	כהן: 9−12	כהן: 13−16	גנב: 1−4	גנב: 5−8	גנב: 9−12	גנב: 13−16
קרן מוות/רעל	14	12	10	8	6	6	11	9	7	6	13	11	9	7
בדידי קסם	15	13	11	9	7	6	12	10	8	7	14	12	10	8
שיתוק או התאבנות	16	14	12	10	8	7	14	12	10	8	13	11	9	7
התקפות נשיפה	17	15	13	11	9	8	16	14	12	10	16	14	12	10
מטה/קנה/לחש	17	16	14	12	10	9	15	13	11	9	15	13	11	9

גלגולי הצלה	גמד: 1−3	גמד: 4−6	גמד: 7−9	גמד: 10−12	אלף: 1−3	אלף: 4−6	אלף: 7−9	אלף: 10	זוטון: 1−3	זוטון: 4−6	זוטון: 7−8	קוסם: 1−5	קוסם: 6−10	קוסם: 11−15
קרן מוות/רעל	8	6	4	2	12	8	4	2	8	5	2	13	11	9
בדידי קסם	9	7	5	3	13	10	7	4	9	6	3	14	12	10
שיתוק או התאבנות	10	8	6	4	13	10	7	4	10	7	4	13	11	9
התקפות נשיפה	13	10	7	4	15	11	7	3	13	9	5	16	14	12
מטה/קנה/לחש	12	9	6	3	15	11	7	3	12	8	4	15	12	9

טבלה כללית להיתקלויות במרחבים

#	מישור מדשאות	יער	נהר	ביצה	הרים, גבעות	מדבר	מיושב*	עיר	ים	ג'ונגל
1	אדם	אדם	אדם	אדם	אדם	אדם	אדם	אדם	אדם	אדם
2	מעופף	מעופף	מעופף	מעופף	מעופף	מעופף	מעופף	אל-מת	מעופף	מעופף
3	דמוי-אנוש	דמוי-אנוש	דמוי-אנוש	דמוי-אנוש	דמוי-אנוש	דמוי-אנוש	דמוי-אנוש	דמוי-אנוש	שחיין	חרק
4	חיה	חרק	חרק	שחיין	בלתי-רגיל	אדם	אדם	אדם	שחיין	חרק
5	חיה	בלתי-רגיל	שחיין	אל-מת	חיה	חיה	אדם	אדם	שחיין	דמוי-אנוש
6	בלתי-רגיל	חיה	שחיין	אל-מת	דמוי-אנוש	דרקון	חרק	אדם	שחיין	חיה
7	דרקון	חיה	חיה	חרק	דרקון	אל-מת	חיה	אדם	שחיין	חיה
8	חרק	דרקון	דרקון	דרקון	דרקון	חיה	דרקון	אדם	דרקון	דרקון

* כל אזור מאוכלס שהוא לא-עיר הוא "מיושב"

סיכויים להתקלות

פני-השטח	סיכוי (1ק6)
עיר, מישור, או שטח מיושב אחר	6
יערות, נהרף גבעות, ארצות חרבות,	
מדבר, ים*, אויר**	5–6
ביצה, ג'ונגל, הרים	4–6

***ים: גלגול של 6 מורה על היתקלות ים רגילה. גלגול של 5 מורה כי אין התקלות, אלא אם הספינה נחתה בסוף היום; אם כן נעשה שימוש בהיתקלות יבשתית.**

****להיתקלויות אויריות תמיד עשה שימוש בטבלת המעופפים, בלי קשר לפני השטח.**

תת-טבלאות **(שמות יצורים)**

כאשר סוג דב"ש נתון, ההתקלות היא עם דרגת תואר אחת או יותר, ו-2–20 מתלמדים מדרגות נמוכות. כאשר דרגה ניתנת במפורש, ההתקלות היא עם 6–15 אנשים מאותה דרגה.

1. חיות

#	מישור, מדשאות	יער	נהר	חרב, הרים
1	עדר חיות	עדר חיות	עדר חיות	עדר חיות
2	באבון סלע	חזיר-בר	חזיר-בר	קוף לבן
3	חזיר-בר	חתול פנתר	חתול פנתר	קוף לבן
4	חתול אריה	חתול נמר	חתול נמר	באבון סלעים
5	פיל	לטאת גקו	סרטן ענק	דובי מערות
6	חדף ענק	לטאת דארקו	קרוקודיל	דובי גריזלי
7	סוס רכיבה	לטאת טאוטרה	קרוקודיל ענק	אריה הרים
8	לטאת דראקו	שפיפון הבור	דג סלע	פירדה
9	פירדה	עכביש סרטן	עלוקה ענקית	שפיפון הבור
10	שפיפון הבור	חד-קרן	עכברוש ענק	אפעה ענק
11	אפעה ענק	זאב	חמוס ענק	זאב
12	חמוס ענק	זאב אימים	קרפדה ענקית	זאב אימים

#	מדבר	מיושב	ג'ונגל	פרהיסטורי
1	עדר חיות	עדר חיות	עדר חיות	דוב מערות
2	עדר חיות	עדר חיות	חזיר-בר	חתול נמר מעוקל-
3	גמל	חזיר-בר	חתול פנתר	קרוקודיל ענק
4	גמל	חתול נמר	לטאת דארקו	פיל קדום
5	חתול אריה	חמוס ענק	לטאת גקו	פטרוצאקטיל
6	חתול אריה	סוס רכיבה	זיקית מקורנת	פטראנודון
7	לטאה גאקו	עכברוש ענק	עכברוש ענק	אצן נחש
8	לטאה טאוטרה	חדף ענק	חמוס ענק	שפיפון הבור
9	נחש שפיפון	נחש אצן	שפיפון הבור	טריקרטופ
10	נחש אפעה	נחש שפיפון	נחש פיתון	טריקרטופ
11	עכביש אלמנה	עכביש טרנטולה	נחש יורק	טרינוסאורוס
12	עכביש טרנטולה	זאב	עכביש סרטן	זאב אימים

2. אנושיים

#	מישור, דשא	יער	נהר	ביצה	חרב, הרים וגבעות	מדבר	עיר ומיושב	ג'ונגל
1	דביבון	דביבון	דביבון	נול	גמד	ענק אש	גמד	דביבון
2	אלף	ציקלופ	אלף	גובלין	ענק עננים	גובלין	אלף	ציקלופ
3	ענק גבעות	פיית-יער	נול	הובגובלין	ענק כפור	הובגובלין	ענק גבעה	אלף
4	נול	אלף	הובגובלין	לטאיש	ענק גבעות	הובגובלין	ננס	ענק אש
5	גובלין	ענק גבעה	לטאיש	לטאיש	ענק אבן	עוג	נול	ענק גבעות
6	זוטון	נול	לטאיש	לטאיש	ענק סופה	עוג	גובלין	גנול
7	הובגובלין	גובלין	ניקסי	ניקסי	ננס	עוג	זוטון	גובלין
8	עוג	הובגובלין	עוג	עוג	גובלין	אורק	הובגובלין	לטאיש
9	אורק	עוג	אורק	אורק	קובולד	אורק	עוג	עוג
10	פיקסי	אורק	ספרייט	טרוגולדיט	אורק	פיקסי	אורק	אורק
11	טול	טול	טול	טרול	טרוגולדיט	ספרייט	פיקסי	טרוגולודיט
12	טרול	טרול	טרול	טרול	טרול	טול	ספרייט	טרול

3. בני אדם

#	מישור מדשאות	יער	נהר	גבעות	מדבר	מיושב	ים	ג'ונגל	ביצה
1	הרפתקן	הרפתקן	הרפתקן	הרפתקן	הרפתקן	מתלמד	הרפתקן	הרפתקן	הרפתקן
2	שודד	שודד	שודד	שודד	כהן	הרפתקן	בוקניר	הרפתקן	הרפתקן
3	שודד	שודד	בוקניר	שיכור-קרב	דרביש	שודד	בוקניר	שודד	שודד
4	שיכור-קרב	שיכור-קרב	בוקניר	שיכור-קרב	דרביש	שודד	סוחר	שיכור-קרב	שודד
5	שודדי כנופיות	שודדי כנופיות	בוקניר	שודדי כנופיות	לוחם	כהן	סוחר	שודדי כנופיות	שיכור-קרב
6	כהן	שודדי כנופיות	שודדי כנופיות	שודדי כנופיות	קוסם	לוחם	סוחר	שודדי כנופיות	שודדי כנופיות
7	לוחם	שודדי כנופיות	כהן	איש-מערה	סוחר	קוסם	סוחר	שודדי כנופיות	כהן
8	קוסם	כהן	לוחם	איש-מערה	אציל	סוחר	סוחר	איש-מערה	לוחם
9	סוחר	לוחם	קוסם	כהן	נווד	אציל	שודד-ים	כהן	קוסם
10	סוחר	קוסם	סוחר	לוחם	נווד	חבורת דב"ש	שודד-ים	לוחם	סוחר
11	אציל	סוחר	סוחר	קוסם	נווד	סוחר נודד	שודד-ים	קוסם	חבורת דב"ש
12	נווד	חבורת דב"ש	חבורת דב"ש	סוחר	נווד	חייל ותיק	שודד-ים	סוחר	סוחר נודד

4. מעופפים

#	הרים	מדבר	אחרים
1	דבורה ענקית	גארגוייל	דבורה ענקית
2	גארגוייל	גארגוייל	קוקאטריס
3	גריפין	גריפין	גארגוייל
4	הרפייה	הרפייה	גריפין
5	היפוגריף	נחיל חרקים	היפוגריף
6	נחיל חרקים	לטאת דראקו	לטאת דראקו
7	מאנטיקור	מאנטיקור	פגסוס
8	פגסוס	מאנטיקור	פיקסי
9	זבוב שודד	מאנטיקור	זבוב שודד
10	רוק, קטן	רוק, קטן	רוק קטן
11	רוק, גדול	רוק, גדול	ספרייט
12	רוק, ענק	רוק, ענק	סטירגי

5. שחיינים

#	נהר/אגם	אוקיינוס	ביצה
1	סרטן ענק	ענק סופות	סרטן ענק
2	קרוקודיל	הידרת ים	קרוקודיל
3	קרוקודיל גדול	הידרת ים	קרוקודיל
4	דג באס ענק	הידרת ים	קרוקודיל גדול
5	דג סטורגזון	דג-איש	קרוקודיל גדול
6	עלוקה ענקית	דג-איש	דג סלע ענק
7	עלוקה ענקית	נחש ים	עלוקה ענקית
8	לטאיש	נחש ים	עלוקה ענקית
9	לטאיש	נחש ים	לטאיש
10	לטאיש	טרמיט מים	לטאיש
11	ניקסי	טרמיט מים	טרמיט מים
12	טרמיט מים	טרמיט מים	טרמיט מים

#	6. דרקונים*	#	7. חרקים	#	8. אל-מתים	#	9. בלתי-רגיל
1	חימרה	1	נמלה ענקית	1	טורף גופות	1	באסיליסק
2	דרקון שחור	2	דבורה ענקית	2	טורף גופות	2	כלב הבהוב
3	דרקון כחול	3	חיפושית אש	3	טורף גופות	3	קנטאור
4	דרקון זהב	4	חיפושית שמן	4	מומיה	4	מנפלצת משתקפת
5	דרקון ירוק	5	חיפושית נמר	5	שלד	5	גורגון
6	דרקון אדום	6	נחיל חרקים	6	שלד	6	ליקנתרופ דוב-אדם
7	דרקון לבן	7	ראגודסה	7	רוח	7	ליקנטרופ חזיר-אדם
8	הידרה	8	זבוב שודד	8	נקזן	8	ליקנטרופ עכברוש-אדם
9	הידרה	9	עקרב ענק	9	רפא	9	ליקנטרופ נמר-אדם
10	וויברן	10	עכביש אלמנה	10	ערפד	10	ליקנטרופ זאב-אדם
11	סלאמנדרה להבה	11	עכביש סרטן	11	זומבי	11	מדוזה
12	סלאמנדרה כפור	12	עכביש טרנטולה	12	זומבי	12	טריאנט

* בים גלגל 1ק10

מפלצות משוטטות במבוך

עבור מבוכים, השתמשו בטבלאות הבאות. היו בטוחים שהינכם יודעים להשתמש במפלצות משוטטות, כפי שמוסבר במו"ד למתחיל ספר-חוקים לשה"ם.
אם המפלצת מתוארת במערכת הנ"ל, מופיע (מ) אחרי מספר העמוד.

קומת מבוך 4-5

גלגול ק.	מפלצת	מספר מופיעים	מספר עמוד
1	כלב הבהוב	1-4	46
2	דביבון	5-10	27מ
3	קאצילה	1	46
4	קוקאטריס	1-2	47
5	מפלצת משתקפת	1	48
6	גארגוייל	2-5	30מ
7	ענק גבעות	1	50
8	הרפייה	2-5	31מ
9	כלב שאול (5-3 קב"פ)	1-4	51
10	הידרה (5 ראשים)	1	52
11	זאב-אדם	1-4	33מ
12	מדוזה	1-2	34מ
13	מומיה	1-3	54
14	חבורת דב"ש	1	35מ
15	ג'לי עכור	1	35מ
16	ראגודסה	1-3	55
17	מפלצת חלודה	1-2	36מ
18	עקרב ענק	1-3	55
19	טרול	1-2	56
20	רפא	1-2	57

קומת מבוך 6-7

גלגול ק.	מפלצת	מספר מופיעים	מספר עמוד
1	באסיליסק	1-3	46
2	קאצילה	1-4	47
3	קוקאטריס	1-3	46
4	ענק גבעות	1-2	50
5	ענק אבן	1-2	50
6	כלב שאול	1-4	51
7	הידרה	1	52
8	חיית-אדם*	1-3	33מ
9	מאנטיקור	1	52
10	מינוטאור	1-4	34מ
11	מומיה	1-4	54
12	חבורת דב"ש	1	35מ
13	ג'לי עכור	1	35מ
14	עוג	2-8	35מ
15	מפלצת חלודה	2-4	36מ
16	רוח	1-3	56
17	עכביש טרנטולה	1-3	38מ
18	סלאמנדרה להבה	1-2	55
19	טרול	2-5	56
20	ערפד	1	57

* נמר או דוב

קומת מבוך 8-10

גלגול ק.	מפלצת	מספר מופיעים	מספר עמוד
1	באסיליסק	1-6	46
2	פודינג שחור	1	46
3	חימרה	1	47
4	חזיר שטני	1-2	48
5	דרקון	1-2	28מ
6-7	ענק (כלשהו*)	1-6	50
8	גולם (כלשהו*)	1	50
9	הידרה (12-7 ראשים)	1	52
10	פסל חי (כלשהו*)	2-5	32מ
11-12	חיית-אדם (כלשהו*)	3-8	33מ
13	חבורת דב"ש	1	35מ
14	תולעת סגולה	1	55
15	מפלצת חלודה	2-5	36מ
16	סלאמנדרה (כלשהו*)	1-4	55
17	נחש (כלשהו*)	2-5	37מ
18	רוח	1-3	56
19	עכביש (כלשהו*)	2-5	38מ
20	ערפד	1-2	57

* כלשהו: בחר בסוג אחד, ושנה את מס' המופיעים בהתאם לרמת המפלצת.

אוצרות קסומים

תת-טבלאות

א. חרבות

ק%	סוג החרב
01–10	חרב +1
41–46	חרב +1, נגד חיות-אדם
47–52	חרב +1, נגד אל-מתים
58–62	חרב +1, נגד דרקונים
63–67	חרב +1, נגד מפלצות מתרפאות
68–72	חרב +1, נגד מפלצות מוקסמות
73–77	חרב +1, לחש *אור* 1/יום
78–82	חרב +1, *ריפוי קל* 1/יום
83–86	חרב +1, *איתור חפצים*
87–90	חרב +1, להבה עפ"י פקודה
91	חרב +1, מנקז אנרגיה
92	חרב +1, *משאלות*
93–96	חרב +2,
97–98	חרב +2, *הקסמת איש*
99–00	חרב +3,

ב. נשקים אחרים

ק%	סוג הנשק
01–08	חצים +1 (2–12)
09–12	חצים +1 (3–30)
13–14	חצים +2 (1–6)
15–23	גרזן +1
24–26	גרזן +2
27–28	קשת
29–36	פגיון +1
37–40	פגיון +1, +3 נגד גובלינים, קובולדים ואורקים
41–42	פגיון +2
43–50	אלת-ברזל +1
51–54	אלת-ברזל +2
55–56	אלת-ברזל +3
57–64	חצי-רובה +1 (2–12)
65–68	חצי-רובה +1 (3–30)
69–70	חצי-רובה +2 (1–6)
71–74	קלע +1
75–82	חנית +1
83–86	חנית +2
87	חנית +3
88–95	פטיש-מלחמה +1
96–99	פטיש-מלחמה +2
00	פטיש-מלחמה +3, בומראנג

ג. שריונות ומגינים

ק%	סוג שריון או מגן
01–09	שריון עור +1
10–13	שריון עור +2
14	שריון עור +3
15–30	שריון קשקשים +1
31–36	שריון קשקשים +2
37	שריון קשקשים +3
38–44	שריון לוחות +1
45–47	שריון לוחות +2
48	שריון לוחות +3
49–67	מגן +1
68–75	מגן +2
76	מגן +3
77–85	שריון קשקשים +1 ומגן +1
86–88	שריון קשקשים +1 ומגן +2
89	שריון קשקשים +1 ומגן +3
90	שריון קשקשים +2 ומגן +2
91	שריון קשקשים +2 ומגן +3
92–95	שריון לוחות +1 ומגן +1
96–97	שריון לוחות +1 ומגן +2
98	שריון לוחות +1 ומגן +3
99	שריון לוחות +2 ומגן +2
00	שריון לוחות +2 ומגן +3

חפצי קסם טבלה מס. 1

ק%	השתמשו בתת-טבלה:
01–20	א. חרבות
21–35	ב. נשקים אחרים
45–36	ג. שריון ומגינים
46–70	ד. שיקויים
80–71	ה. מגילות
81–85	ו. טבעות
86–90	ז. מטות, בדידים
91–00	ח. קסם אחר

ד. טבעות

ק%	סוג הטבעת
01–08	שליטה בחיות
09–17	הזיות
18–19	זימון ג'יני
20–32	עמידות באש
33–34	שליטה באדם
35–42	היעלמות
43–46	שליטה בצמחים
47–59	הגנה +1
60–64	הגנה +1, 1.5מ' רדיוס
65	ריפוי מחדש
66–67	איחסון לחשים
68–72	הפיכת קסם
73	טלקניזיס
74–82	הליכה על מים
83–91	חולשה
92–95	משאלות (1–2)
96–97	משאלות (1–3)
98	משאלות (2–4)
99–00	ראיית רנטגן

ה. חפצי קסם שונים

ק%	סוג החפץ
01–03	שרשרת נגד כדור בדולח ותע"ח
04–07	תיק זלילה
08–15	תיק רחב-ידיים
16–20	מגפי ריחוף
21–25	מגפי מהירות
26–30	מגפי מסעות וקפיצות
31	קערת פיקוד על יסודני מים*
32	קערת פיקוד על יסודני אש*
33–37	מטאטא מעופף
38	קערת פיקוד על יסודני אויר*
39–43	כדור-בדולח
44–45	כדור-בדולח עם שמיעה על-טיבעית
46	כדור-בדולח עם תע"ח
47–48	גלימת השתקפות
49	תופי פחד
50	בקבוקי אפריטי
51–55	גלימת אלפים
56–60	מגפי אלפים
61	שטיח מעופף
62–66	כפפות של כוח עוג
67–68	חגורת כוח ענק
73–77	קסדת קריאה
78–79	קסדת טלפתיה (תע"ח)
80	קסדת העתקה
81	שופר תקיעה
82–87	מדליון לתע"ח (10מ')
88–90	מדליון לתע"ח (30מ')
91	מראה לוכדת חיים
92–97	חבל מטפסים
98–99	חרפושית הגנה*
00	אבן שליטה על חפצי ארץ*

* ראה עמ' 63

ו. שיקויים

ק%	סוג השיקוי
01–02	שליטה בחיות
03–04	שמיעה על-טבעית (שע"ח)
05–06	ראייה על-טבעית (רע"ח)
07–10	הקטנה
11–14	הטעייה
15–16	שליטה בדרקון
17–20	תע"ח
21–25	עמידות באש
26–30	תעופה
31–35	צורות גז
36–37	שליטה בענק
38–42	כוח ענק
43–46	גידול
47–56	ריפוי
57–61	גבורה
62–63	שליטה באדם
64–67	היעלמות מעין
68–71	פגיעות
72–75	ריחוף
76–79	אורך חיים
80–81	שליטה בצמחים
82–83	רעל
84–88	שינוי עצמי
89–96	מהירות
97–98	מציאת אוצרות
99–00	שליטה באל-מתים

ז. מגילות

ק%	סוג המגילה
01–10	קללה (מתבצעת עם ההוראה)
11–23	מגילת לחש אחד (1)
24–33	מגילת 2 לחשים (1)
34–40	מגילת 3 לחשים (1)
41–44	מגילת 5 לחשים (1)
45	מגילת 7 לחשים
46–55	הגנה מיסודונים
56–65	הגנה מחיות-אדם (1)
66–70	הגנה מקסם
71–80	הגנה מאל-מתים (1)
81–90	מפת מטמון לאוצר רגיל (1)
91–96	מפת מטמון לאוצר קסום (1)
97–99	מפת מטמון לאוצר משולב
00	מפת מטמון לאוצר מיוחד

ח. בדידים/מטות/קנים

ק%	סוג מטה/בדיד/קנה
01–08	קנה ביטול (1)
09–11	מטה פיקוד (מ)
12–21	מטה ריפוי (כ) (1)
22–23	מטה עוצמה (ק)
24–28	מטה נחש (כ) (1)
29–32	מטה הכאה (מ)
33–34	מטה רקבון (כ)
35	מטה כשפים (ק)
36–40	בדיד קור (ק)
41–45	בדיד לגילוי אויב (ק)(1)
46–50	בדיד פחד(ק)
51–55	בדיד כדורי-אש (ק)
56–60	בדיד אשליות (ק)
61–65	בדיד ברקים (ק)
66–70	בדיד לגילוי קסם (ק)(1)
71–75	בדיד לגילוי מתכות (ק)
76–80	בדיד היפוך (ק)
81–85	בדיד שיתוק (ק)(1)
86–90	בדיד שינוי (ק)
91–95	בדיד לגילוי דלתות-סתרים (ק)
96–00	בדיד לגילוי מלכודות (ק)

אדון/גברת
אולם ריקודים
אופה/מאפיה
אורג
אורוות
איכר
אכסניה
אלכימאי
אמן
אסטרולוג
אסטרונום
אצולה
אציל
בארון
בדרן
בונה אניות
בית-בושת
בית-יציקה
בית-האוצר
בית-מעיין
בית-מרזח
בית-סהר

בית-ספר
בית-קברות
בית-שמש
בנאי
בנין עיריה
בנק
בקתות
בתים פרטיים
גילדת אמנויות
גילדת גנבים
גילדת סוחרים
גילדת קוסמים
גילדת קרוונים
גלף עצמות
דייג
חברת בנייה
חברת הובלות
חבתן (עושה חביות)
חווה
חיט
חרט תכשיטים
חרש מתכת

טבח
טחנה
יהלומן
ייגן
יצאנית
יריד
כובענות
כורן
כורת עצים
כימאי
כנסיה
מאלף חיות
מבריח
מבשלת שיכר
מגלף עצים
מהמר
מוזג
מזח
מחסנים
מחלבה
מטאטאן (עושה מטאטים)
מלווה בריבית

מלומד
מלוכה
מלח
מנזר
מנסרה
מסבאה
מסגר
מעבד אבן
מעבד עורות
מעבורת
מקוה גשמים
מקלחות ציבוריות
מרגל
מרפא
משאבת העיר
משרד קרקעות
משרת
מתקן גלגלים
נגר
נווד
נסר עצים
נפח

נפח זכוכית
נשק/נשקיה
סוג דמות
סופר
סנדלר
ספר
עבד
עושה חבלים
עושה חצים
עושה נרות
עושה סכך
עושה קשתות
עושה רהיטים
עורך-דין
עשבונאי
פוליטקאי
פונדק/פונדקאי
פועל
פחלץ (אדראי)
פקיד ממשלה
פרוון
צבא

צייד
צולק
קבצן
קברן
קדר
קצב
קצין גילדה
רוכל
רופא/רופא שיניים
רוקח
שוזר סלים
שוטר
שוטר מתנדב
שומר
שופט
שוק
שיכור העיר
שכיר-חרב
שכירת סירות
שמאי מס
תגר
תחנה מסחרית

מטרתה של עיירה היא בטחון. אם העיירה נמצאת בקירבה למרחבים מסוכנים, עשויה להיות לה חומת מגן בגובה 3 מ' עד 10 מ' עם לפחות שני שערים. החומה עשויה להיות מחסום פשוט מבולי עץ, עפר או שהיא עשויה להיות יציבה יותר עם אפשרות להלך עליה ואולי אף אמצעי לחימה (קטפולטות, קערות שמן וכו'). ליד כל שער יהיה מגדל מסוג כלשהו, אשר לרוב יהיה עשוי אבן, או שסביב החומה תהיה תעלה עם אפשרות להוריד גשרים.

בכל עיירה עשויים להיות אחד או יותר מכל סוג הבניינים, האזורים והאנשים הבאים (תלוי בגודל העיירה, מיקומה, מידת הקידמה שלה, שיטת המשטר וכו'):

חקלאים מביאים את סחורותיהם לעיירה מוקדם בכל בוקר, ובדרך כלל יש להם לקוחות קבועים באזור כיכר השוק של העיירה. זמן קצר לאחר עלות השחר, עקרות-בית מקומיות (ואחרים) מגיעות לכיכר השוק על-מנת לקנות מצרכים לאותו יום. בימי הביניים פעילות זו היוותה נקודת שיא ביום לנשות העיירה!

בעיירה עשויות להיות חנויות שונות ואולי אף חנות כל-בו, בה ניתן לרכוש את רובם של המצרכים. אם העיירה גדולה או נמצאת על דרך מסחר, עשוי להיות בזאר מסחר. זהו אוסף של סוחרים ובעלי מלאכה שונים, אשר מוכרים את סחורותיהם מעל גבי דוכנים או חנויות קטנות לאורך רחוב אחד או יותר בחלק אחד של העיירה. הבזאר עשוי להיות מקום רעשני, סואן וצבעוני, ועלול להיות מסוכן למבקר העשיר והבלתי זהיר. המקום יהיה שופע גנבים, הן בין הקהל והן מעבר לדוכנים!

גילדות בעלי המלאכה מהוות אמצעי לשמירה על מידע. סודותיהן שמורים היטב, ואינם מוצעים למכירה. ישנן גילדות למלאכות (כגון עשית חבלים ונרות) והן למקצועות (קוסם, גנב וכו'). כל דמות מאומנת על ידי חבר גילדה אשר בד"כ אינו יוצא להרפתקות. רק הד"שים מעיזות להתמודד בקביעות עם הסכנות האורבות במבוכים. רב אנשי העיירה מעדיפים את החיים הנינוחים (וסביר להניח גם הארוכים ביותר).

עיירה מגיעה לשגשוג על ידי מסחר עם עיירות אחרות. חבורות סוחרים של 2-100 עגלות נוסעות באזורים מיושבים (לעיתים נדירות הן מסתכנות במרחבים הבלתי מיושבים), והן נושאות עמן פריטים מסוימים למקומות בהם ניתן יהיה למוכרם בעבור רווח. רובן של דרכי המסחר הופכות עד מהרה לעסקים מבוססים עם לוח זמנים קבוע.

הרפתקנים מביאים עימם מזומנים לעיירה, בכמות העולה בהרבה אף על זו שברשות אנשי העיירה המבוססים. כל מבקר בעל שקי זהב או אבני חן יעקב בקפידה על ידי גנבים וכייסים האורבים בסימטאות חשוכות, כך שיהיה זה צעד חכם מצד הרפתקנים ללכת לאוצר העיירה ברגע הגיעם, שכן אם לא יעשו כך, כל ממונם עשוי להיעלם אל תוך מצבוריה של גילדת הגנבים. סביר כי האוצר ייגבה מיסים בסך של 10% מהערך הכולל. המטבעות עצמם אינם פשוט גושי מתכת, אולם גם אינם עשויים בדיוק השווה לזה של המטבעות המודרניים שלנו. נפחי מטבעות עובדים בשירות שליט האזור, תחת שמירה כבדה (וסביר כי גם תחת עינו הפקוחה של קוסם בדרגה גבוהה).

כך שעולם דמיוני דמוי ימי-הביניים אינו פחות מורכב מעולמנו המודרני. כל אדם חי את חייו, יש לו תקוות וחלומות, והוא עושה את הדרוש על-מנת לשרוד. רוב האנשים תורמים להישרדות קהילתם, בדרך זו או אחרת. על שה"מ להמנע מהזנחת פרטי "רקע": אם כי דמויות השחקנים הן החשובות ביותר למשחק, הן אינן אלא חלקים קטנים של העולם בו הן חיות.

חלק שני: דוגמא למרחבים ועיירת הולדת

מפה מספר 1: מראה חלק של העל-דוכסות קראמייקוס, בקנה מידה של 10 ק"מ להקס. הדוכסות היתה שטחי מרחבים גדולים ובלתי מיושבים אשר הדוכס סטפאן קאראמייקוס השלישי טען עליה בעלות. אף כי הוא טוען לשליטה על שטח גדול, חלקים גדולים של הארץ מוחזקים בידי אנושיים ומפלצות. שני האזורים העיקריים המיושבים הם החוף שבקרבת העיר הראשית ספקולארום וברונות הנץ השחור שליד מפרץ האלאג.



מזג האויר באיזור כולו הוא בד"כ נאה, עם חורפים קצרים בהם ישנה ירידה מועטה של שלג ועם קיצים ארוכים. יורדים גשמים, אולם הם אינם כבדים, ורוחות מזרחיות מביאות עימן משבים קרירים מן הים.

שרשרת ההרים בגבולה הצפוני של הדוכסות ידועה במספר שמות בפיהם של אנשי האזור: הפסגות השחורות, הסטיץ או הרי הקורט !

שטחים גדולים של הדוכסות מכוסים ביערות עבותים. בני אדם מקימים תעשיית חיטוב עצים בקירבת קצוות היערות, אולם נמנעים מכניסה עמוקה יותר ליער ללא סיבה טובה. עצים קשים ורכים אלו הם מקור הכנסה עיקרי לאזור, ומשמשים לבנית ספינות בנמל ספקולארום או ליצוא.

ארצות בני - אדם

ספקולארום: במקור נמל מסחר אשר הוקם כאשר אזור זה נחקר לראשונה, ספקולארום נהייתה לעיר הראשית של הדוכסות. בסביבות 5,000 אנשים גרים בתוך העיר ובסמוך לה. לדוכס כוח קבוע של 500 חיילים ובעת מלחמה הוא עשוי לגייס צבא של 4,000 מהאזורים הכפריים הקרובים. בנמל עוגן צי קטן של ספינות מלחמה.

העיר מפורסמת בנמל ובמספנות המצוינות שלה. בצידה הפונה ליבשה מוגנת העיר על ידי חומה. מגינים על העיר גם שני שוברי גלים היוצאים אל תוך הנמל, ומגבילים בכך את הכניסה למעבר צר. טירתו של הדוכס ניצבת ליד הנמל, ומספקת הגנה טובה.

ברונות הנץ השחור: אזור זה של הדוכסות ניתן לברון לודוויג "נץ שחור" וון הנדריקס. העיר המרכזית היא מצודת המוות, מבנה מעורר אימה אשר השמועות מספרות כי צינוקיו מכילים את אלו אשר לא ריצו את הברון, אדם בלתי אהוד ואכזרי ביותר. לברון עשויים להיות קשרים עם סוחרי עבדים ושכירי חרב רשעים. הוא מחזיק בכוח של 200 חיילים, בהם הוא משתמש בחופשיות לחיסול התנגדות והדיפת תוקפים.

לולן: כפר זה מאכלס את אלו אשר נמלטו מברונות הנץ השחור, סוחרים אשר באו לסחור עם הברון, ויצורים שאינם בני-אדם אשר עזבו את המרחבים ובאו להתישב כאן. לולן נמצאת בקרבה למבצר רדוף הרוחות של משפחת קוריסצגי. עיירה זו, המונה כ-500 תושבים מחוסרת חוק וסדר ומוגנת בצורה חלשה, והיא מסתמכת על רצונם ורוחם הטובה של הבארון ושל הדוכס.

ספ: עיר הולדתם של רב הדש"ים, הינה עיר משגשגת של כ-550 תושבים קבועים ועוד למעלה מ-100 מבקרים סדירים. הכלכלה של ספ מתבססת בעיקר על אספקת עצים לבירה. מפת הספ מתארת את העיירה.

ארצות אשר אינן של בני אדם

ננסים: אנשים אלו מתגוררים בגבעות כ-40 ק"מ מזרחית לספ. הם חבורה שקטה ומבודדת, ואינם מתאמצים על מנת ליצור קשרים עם העולם החיצון – אולם הם יעשו עסקים עם סוחרים שיעברו בסביבתם. ישנם 620 ננסים באזור אשר מתחלקים למאורה גדולה ובה 250 ומספר אתרים קטנים יותר אשר בכל אחד מהם אין יותר מ-100 ננסים. ברוב ההחלטות מנהיגה את ההתישבות מועצת זקנים אשר נבחרת ע"י הננסים, נציג אחד מכל אתר ושלושה מהמאורה הגדולה. מועצה זו משמשת כשופטים, מטפלת במסחר ומחלקת כספים הדרושים להגנת האתרים השונים. עם זאת, החלטות חשובות מוכרעות על ידי משאל עם של האוכלוסיה כולה.

הננסים הם בעלי מלאכה מצוינים, אשר מתמחים במיוחד בעץ ובמתכת. מכירת תוצרתם בארצות בני-האדם מכניסה להם רווחים נאים. לא קל לסחור עמם, לא רק בשל הסתיגותם של הננסים לעשות עסקים אלא גם משום שהגובלינים (מן היער) והננסים מתכתשים לעיתים קרובות. אף על פי כן, משמר האלפים של הדוכס מגיע אל הננסים לביקורים קבועים, בהם הם מקבלים מתכות מעובדות המשמשות ליצור מטבעות.

מפלצות: על גבי המפה מצוינים מספר שמות של מפלצות. ככל הנראה יש ליצורים אלו מאורות באותם אזורים. אם כי רישומים אלו המבוססים על דווחים לא ברורים של הרתפקנים, עשויים להיות בלתי מדויקים ובהחלט אינם מלאים.

ספ

עיר הולדתן של הדמויות נמצאת על שפת אגם קטן הנמצא כ-140 ק"מ צפונית לספקולארום.

העיירה והמערכה

לפני שנים רבות, נתקל הארכי-דוכס במספר קשיים בשמירה על מיטבעת הדוכסות. הוא איתר מספר נפחי-מטבעות טובים ומיקם אותם במספר עיירות קטנות בממלכה, ושמר על כל הענין בסודיות רבה.

עיירה קטנה זו, היא מקום שכזה. שליטה הוא הפטריארך שרליין, אשר בבעלותו טירה על שפת האגם (הנקראת טרנסקיפ) הנמצאת סמוך לגבולה הצפוני של העיירה. הישוב כולל כ-500 בני אדם, כ-50 דמויי-אדם והרבה מבקרים מזדמנים, בעיקר פרוונים ויערנים. הטלת לחשים בעיירה היא בלתי-חוקית, מותר לשאת אך ורק נשקים אישיים (פגיון, חרב, מטה); נשקים אחרים ניתן להשאיר בבנין העיריה ללא תשלום. שומרים ואנשי העיירה כאחד מסייעים באכיפת חוקים אלו.

משמר האלפים של הדוכס מגיע פעם בחודש, הוא משאיר אספקה, גובה מיסים מקבל פרוות ופריטים אחרים (ראה "מסחר" בהמשך). סירת נוסעים מגיעה פעם בשבוע. סכר באגם מונע מסירות לעלות במעלה הנהר מעבר לעיירה. מבלי שאיש ידע, פועלת במרתף טירתו של הפטריארך מיטבעת מטבעות. בחשכת הליל, משמר האלפים מוריד ארגזים המכילים מתכת מעובדת (אשר מקורה במכרות הננסים) אל תוך מימי האגם כשהם רכובים על עגלות קטנות. בעזרת קסמים האלפים נושאים את החומר דרך מעבר סתרים בסכר האגם אל כניסה תת מימית לטירתו של הפטריארך, והם חוזרים על עקבותיהם באותה דרך כשברשותם מטבעות אשר זה עתה הוטבעו.

הברון וון הנדריקס חושד כי ספ מאכסנת מיטבעה שכזו, והוא צובר על כך מידע נוסף באמצעות רשת הסוכנים והמרגלים שלו (כגון בארגל הידוע לשמצה). בארגל השתלט על ההריסות הנמצאות מצפון לעיירה כבסיס זמני.

מסחר: ספינות מסחר מביאות אספקה ומספקות תחבורה לבירה פעם בשבוע. חבורות סוחרים מבקרות גם-כן, אם כי לעיתים רחוקות. הפריטים מובלים בדרך בסירות מסף לספקולארום: שריון (עור ומגינים בלבד); מוצרי מלאכה (קרמיקה, סלי-קש, פריטי עץ וכו'); מזון (תבואה, פירות וכו'); פרוות; עשבי-מרפא, לרבות ולפסביין; דבש ושעווה; קרח מן ההרים; חפצים קסומים וחלקי מפלצות אשר נמצאו על ידי הרפתקנים; מחצבים (עסק קטן מקומי) ונשקים לא מעובדים.

הפריטים הבאים מובלים באמצעות הספינות מספקולארום לסף: חיות מאולפות, לרבות כל סוסי המלחמה; שריון וכלי נשק; בדים אקזוטיים (משי, קטיפה וכו') ממסחר בעיר; תכשיטים אקזוטיים (המיובאים מארצות אחרות); מזון (כגון דגי ים); כלי זכוכית; תרופות; מוצרי מתכת שונים (מנעולים ובריחים, סירים ומחבתות, כפות, כלי עבודה וכו'); מתכות אשר לא ניתן למצוא במקום (בדיל, נחושת וכו'); חדשות; שמן (לוויתנים זית ואחרים); קלפי נייר ודיו; שיקויים (לעיתים רחוקות); מלח (בשקים או בגושים); תבלינים; כלי פלדה; יין ושיכר; ומבקרים בדרנים נודדים ואנשי ממשל מזדמנים.

מאחר ואת הפריטים ברשימה השניה יש להוביל במעלה הנהר מן הבירה, המחירים יהיו גבוהים יותר מאלו הנתונים ברשימת הציוד, אשר כן תופסים לגבי קניה בספקולארום. המחיר של פריטים "המיובאים" לסף יהיה גבוה בכ-50%-100% עפ"י (החלטת שה"מ). סירות וספינות (להוציא רפסודות) יש להזמין מספקולארום ולא ניתן להשיגן בסף.

מסעות מסף

דמויות המעונינות לנוע ברגל יכולות לבחור בכל מסלול, אולם הליכה לאורך שביל תהיה מהירה ובטוחה יותר. שביל אחד עוקב אחר הנהר והוא מוביל דרום-מזרחה לקלבן. דרך המסחר בין ספוקלארום לסלניקה עוברת דרך קלבן; שביל זה אשר מוביל לאורך הנהר

מוביל דרומה (דרך קרקאטוס) וצפונה (אל מוצב ההרים הקטן, הייצל, הנמצא בראשית הנהר).

שביל אחר אשר משתמשים בו לעיתים רחוקות, מוביל מזרחה מן העיירה, ומתפתל אל תוך הגבעות (הוא מוביל אל מכרות הננסים). אין שבילים המובילים צפונה או מערבה.

אלו המעוניינים להפליג על גבי ספינת המסחר השבועית לקלבן (הפלגה הארוכת יומיים), יכולים לרכוש כרטיסים בטרנסקיפ (20 פ"כ לאדם). משם, ספינה יומית יוצאת לקרקאטוס (הפלגה בת יומיים, 10 פ"כ לאדם), וממשיכה לבירה (הפלגה בת יום אחד, תמורת 3 פ"כ לאדם). התנועה בין קרקאטוס לספקולארום רבה, וספינות נוסעים יוצאת פעמיים ביום. בכל הספינות כל חיה נחשבת כשני אנשים ועגלה כחמישה.

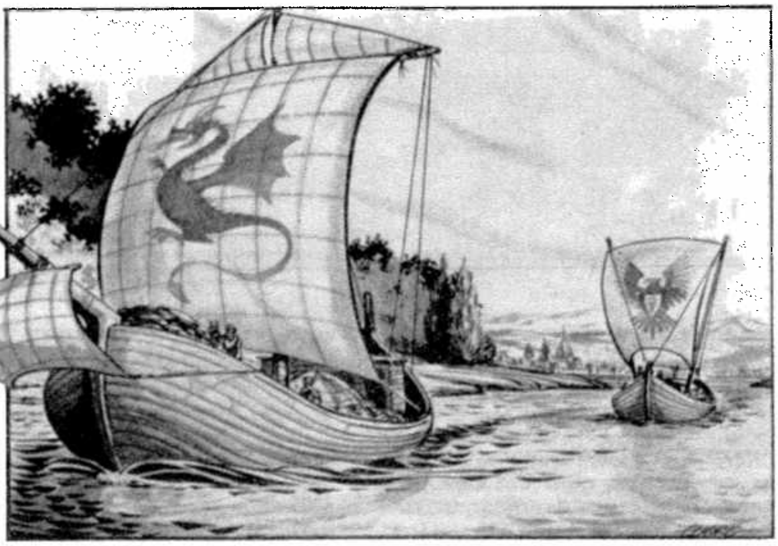
מי שממהר עשוי לשקול שימוש בשירות השטיחים של קרדייה. זוהי אלפית ידועה בעלת שטיח מעופף (חמוש היטב והשמועה אומרת כי יש בו *כיסי איכסון*). היא מסוגלת לקחת עד לשני נוסעים, אולם יש להזמין מקומות מראש. המחיר הוא 2 פ"ז לאדם לק"מ לשני נוסעים או 5 פ"ז לק"מ לנוסע אחד. את המסע מסף לספקולארום ניתן לעוף ביום אחד. היא גם מגיעה באופן קבוע לקלבן, סלניקה ואפילו קרנדאס, אולם עוצרת לעיתים רחוקות בקרקאטוס ולעולם אינה מגיעה ללולן או למצודת המוות. (קרדייה מכירה את המסלולים ואת נקודות הסכנה היטב, היא עוברת 140 ק"מ ליום עם נוסע אחד ו-80 ק"מ ביום עם שני נוסעים. היא חמושה בבדידי ובלחשי קסם וקשה מאד ללכוד אותה. ניתן לשכור אותה ליום שלם תמורת סכום יבש של 500 פ"ז. כל דמות עם שטיח מעופף עשויה להקים עסק מתחרה, אולם היא מסתכנת מאד ממפלצות ומחוטפים.)

הרפתקאות

כשליט המבוך, אתה יכול לפתח את העיירה מעבר ל"שלד" שניתן כאן. אולם הימנע מפרטים מיותרים; הוסף כמות כזו שרק תוסיף עוד ענין במשחק. אינך צריך לתאר כל אחד מתושבי העיירה; יספיקו הערות כלליות לגבי אלו אשר בהם הדמויות פוגשות לעיתים קרובות (בהתאם למעשיהן של הדמויות).

המיקום הכללי של כל אחד ממודולי ההרפתקאות מסדרות "B" ו- "X" נתונים על גבי מפה מס' 2. אתה רשאי לשנות מיקומים אלו, אולם השתדל למקם אותם היכן שהגיוני שהם יתרחשו. כל הרפתקת מודול כוללת אגדות, שמועות ופרטים נוספים אשר תוכל לשלבם במערכה שלך.

את הרעיונות הנוספים הבאים ניתן לפתח להרפתקאות, אשר יתחילו כולן בסף למספר קטן או גדול של דמויות; עשויות להתפתח עלילות רבות אחרות. אלו הן רק ההתחלות. כל הרשימות הללו הן לשה"מ בלבד ואין להראות אותן לשחקנים.



הרפתקאות ל-1-3 דמויות

עלמה במצוקה: אישה צעירה פונה אל הדמויות בעיניים דומעות עם בעיה. היא דואגת לחברה; הוא ביטל את אירוסיהם והוא מתנהג בצורה מוזרה ובלתי מתעניינת. מבלי שאיש יודע, הוא נרצח והוחלף על ידי דופלגאנגר. עוד זוג נוסף מהמפלצות מסתתר באורווה של המשפחה שלו, הם מחכים להחליף את שאר בני-המשפחה. תעלומה המיועדת לפתרון של דמויות בדרגות 2-5.

הטחנה השניה: הבעלים של מחסן על האי מתלונן על מכת חרקים, ואפילו מרבה רגליים ענקי מדי פעם. הוא מאמין כי הם מגיעים מהריסות טחנת קמח ישנה הנמצאת בקרבת מקום. כל המבנים הישנים הללו עשויים אבן, ולא ניתן לשרוף אותם בכדי להיפטר מהמטרד. הוא מעוניין לשכור אחד או שני הרפתקנים שיטהרו את ההריסות, אשר עשויות להכיל כל דבר (מרבה רגליים, עכבישים, זוחלי אשפה וכו'). הרפתקה זו ניתן לעצב כך שתתאים לכל דרגות של דמויות ועשויה להוביל למבוך ישן מתחת לטחנה.

עליית הגג: אלמנה קשישה סבורה כי יש משהו בעליית הגג בביתה, אולם היא חוששת לבדוק. כולם חושבים כי היא משוגעת, אולם היא מציעה מחצית מחסכונות חייה, 2,000 פ"כ - בכדי שמישהו יחקור. עליית הגג עשויה להכיל 36 סטירגיים (או מפלצות טורדניות אחרות) וגופתו של גנב (ואוצרו) אשר ניסה פעם להתגנב פנימה ולגזול את כספה של האלמנה. לדמויות בדרגות 1-5.

אסון על שפת הנהר: נעלם נער מקומי; הוריו מספרים כי הוא ירד לנהר על מנת לדוג. ניתן לתכנן זאת לכל דרגה של דמויות, משום שעשויים להיות נחשים, עלוקות ויצורים אחרים על שפתו הבוצית של הנהר מדרום לעיירה.

שייט: העסק הגדול ביותר בעיירה הוא חיטוב-עצים. ממחנה חוטבי עצים השוכן בהרים זורקים את העצים המנוסרים לנהר, אשר זורם במפל ואל תוך האגם. הצוות בעיירה אוסף ומשייף את העצים, אח"כ הם עורמים את העצים וקושרים אותם לשפת האגם - דרושים הרפתקנים אשר ישוטו על העצים במורד הנהר - ויובילו אותם מעבר למחסומים וסכנות (יתכן אפילו שודדי-ים!), לקרקאטוס או לספקולארום. לא רק שהדמויות זוכות בנסיעה חינם לבירה הן גם מקבלות שכר עבורה - אם הן מוכנות להסתכן.

הגנן: ההרפתקנים מגלים כי את העשב וולפסביין ניתן לרכוש אך ורק אצל גנן זוטון מקומי. איש זה מגדל מספר צמחים למען העשבונאי של העיירה, אולם שם עין על הרפתקנים בכך שהוא מוכר את הוולפסביין בעצמו. הוא בדרגה חמישית ומעוניין בהרפתקאות, אם תובטח לו כמות מסוימת של אוצרות.

הרפתקאות לחבורות (בכל הדרגות)

טורפי לילה: חלק מן הבקר המקומי נעלם. החקירות השונות מגלות כי הם נעלמים רק בימים בהם הירח מלא - וכולם חושדים כי מדובר בחיות-אדם. דרושים הרפתקנים אשר ילכדו, *ולא יהרגו*, את המפלצות, משום שהם עשויים להיות מאנשי העיירה! על החבורה להביא את כולם לפטריארך, אשר ירפא אותם ממחלתם. מוצעים פרסים גדולים אולם מפלצות אשר יהרגו יש להחיות (על ידי הפטריארך) בחלק מן הפרס. מאוחר יותר מתברר כי אחד או שניים מן האנשים אינם מן המקומיים אלא רשעים מברונות הנץ השחור.

המהמר: המהמר השמן והמצליח, אהוב על ידי הכל והוא מקבל מזון לינה והוצאות אחרות ללא תשלום. בזכיותיו הוא רוכש קרקעות והפטריארך מודאג כי בסופו של דבר הוא יקנה את רובה של העיירה! המהמר הוא חזיר שטני בעל טבעת טלקינזיס (מה שמסביר את מזלו הטוב עם קוביות). קורבנותיו *המוקסמים* הרבים מונעים פתרון פשוט לבעיה; הדמויות עשויות להיקלע לצרות גדולות אם הן לא יזהרו. המהמר אוהב להסתובב בצורת חזיר בלילה. אם הוא ילכד ויוחזק בצורה זאת, ניתן יהיה להרוס את שמו הטוב כך שהפטריארך יוכל להחרים את אדמותיו וזכיותיו בביטחה (זה יהיה תמלוגן של הדמויות).

האיש שמזמר לדגים: דייג אחד אינו נעזר ברשתות, ובמקום זאת פשוט קורא לדגים אל סירתו! אם משוחחים איתו, ניתן לדובבו לספר את סיפורו. הוא היה פעם הרפתקן והוא סייע לכמה יצורי אגם (ניקסים) אשר בתמורה, לימדו אותו "לשיר לדגים". הוא עשוי לתת הוראות כדי להגיע לאגם ההרים המרוחק, היכן ששוכנים הניקסים, ומה יש להגיד בכדי להבהיר כי

באים בכוונות טובות – ולא, הרפתקנים עשוים להכלא על ידי היצורים! לעומת זאת הניקסים נתקלו במספר קשיים והם עשוים להיות מעוניינים בסיועה של החבורה.

ענקים עדינים: בגן העיירה מונח דלי ענק ומסתורי אשר איש אינו יודע למה הוא מיועד. יום אחד מגיעים לעיירה ענק סלע ורעיתו! (זהו דלי השתיה שלהם). איש מן "הותיקים" אינו מופתע: בעבר היו הענקים מבקרים באופן קבוע, הם מושכרים לבצע מספר עבודות קשות. הם מספרים על מספר בעיות בין גזעם לבין ענקי הגבעות, והם מעוניינים בסיוע של מספר הרפתקנים.

מקבץ הנדבות: מקבץ-נדבות עוור ידוע מציג את תוצרתו בשוק מדי יום ביומו. אולם נשלחה הודעה לד"ש בעל הדרגה הגבוהה ביותר בעיירה, ככל הנראה ממקבץ הנדבות הזה אשר מעונין לשוחח, בחשאיות בחדר מלון מפואר! התעלומה נפתרת כאשר מקבץ הנדבות, הלבוש עתה בגדים מהודרים מסביר כי הוא דרקון זהב, החי כאן תחת מסווה ומחפש אחר הרפתקנים מוצלחים. בעיה הקשורה בדרקונים התעוררה במקום מרוחק.

השיבה הביתה: אחד מן הדייגים המקומיים שב לעיירה בצהרי היום, כשהוא נושא גופה אשר הוא משה מן האגם. הגופה היא של דודו, ג'ו –אשר נפטר לפני שלושה חודשים ונקבר כיאות בבית הקברות (אשר כעת הוא ריק). עסקי העצים, תעשיתה העיקרית של העיירה, מתנהלים כרגיל אולם בעליהם, אשר מנהל את מחנה החוטבים בהרים, הוא כהן רשע. הוא שומר על הוצאות נמוכות על ידי כך שהוא נעזר בזומבים – כל תושביה המתים של העיירה! – לחיטוב העצים. מחנהו כולל לוחמים שומרים ושלדים וזומבים רבים, בנוסף לאוצרות שהוא מצא ותכשיטים שהוא העלה בשעת ה"גיוס".

תולעים: בשעה שכמה הרפתקנים סועדים יחד את ארוחת הצהריים, נשמע רעש רעידה פתאומי. תולעת סגולה מופיעה בחוץ, על הדמויות לצאת לעזרת העיירה וכנראה כשהם לבושים בבגדים רגילים בלבד (משימה מסוכנת). לאחר שהמפלצת מתה נותר חור באדמה, הוא מוביל לתוך מבוך של תעלות תולעים אשר עשויות להיות מאוכלסות על ידי תולעים סגולות נוספות, קציליות ומאורות (הדמויות יכולות להצטייד כיאות בטרם הן חוקרות את הענין כמובן).

שדה האבן השחורה: בשדה מגודר מדרום לעיירה נבנה בנין חדש עשוי אבן שחורה. שומרים בכניסה מציעים לגשת להיכל העיריה כדי לקבל מידע נוסף. אנשי הממשל המקומיים מחייכים בגאווה ומסבירים כי זהו אתר המזבלה החדש, אשר בקרוב יפתח לשימוש ציבורי, והוא רשום תחת שמו של ראש גילדת (אגודת) הקוסמים. האיש אשר מאמן את כל דמויות הקוסמים! כאשר נמצא איש זה, הוא מסביר כי בהרפתקאתו האחרונה, הוא *הקסים* פודינג שחור ותרם את היצור לעיירה. הבנין מכיל רק בור גדול ועמוק, אשר בתחתיתו שוכן הפודינג השבע. הקוסם עשוי למכור הוראות המסבירות כיצד להגיע למבוך בו הוא נמצא (ובכך יוצג מבוך חדש לדמויות). או יתכן שהפודינג היקר ימלט ויצור אתגר מענין: כיצד "לוכדים" פודינג?

סחיטה: לאחר שגילדת הגנבים מקבלת יושב ראש גילדה חדש, מספר בעלי עסקים מקומיים מתחילים להתלונן (בעדינות ובצורה לא רשמית) על תחבולה חדשה המתנהלת על ידי גילדת הגנבים. על כל אחד מהם לשלם סכום חודשי ולא הוא יוטרד. הגילדה טוענת כי זהו מבצע עצמאי; את יו"ר הגילדה החדש לא ניתן למצוא בכדי שיאמת או יכחיש את האשמות! אישיות מסתורית זו הופיעה באֱסיפת הגילדה האחרונה לבושה מסיכה. למעשה היא אישה אחת מבעלי העסקים המקומיים והיא שומרת על זהותה בסוד בשעה שהיא מקימה עסק חדש זה. האתגר – לגלות מי באמת היא יושבת הראש (מידע אשר אפילו הפטריארך אינו יודע) ולהפסיק תחבולה זו.

סופה מסתובבת: יום אחד מגיע לעיירה ציקלון משונה וקסום; כל הנסיונות לעצרו נכשלו. הוא נכנס לגן העיירה והופך – לג'יני! היצור הידידותי מתעלם מאנשי העיירה עד אשר הוא מברך את ידידיו הותיקים, טריאנט המתגורר בגן (אשר היה בתרדמה משך שנים) ויסודון מים במזרקה (הפתעה נוספת). לאחר מכן הוא מספר על צרות שהתעוררו עם אפריטי ששוחרר מבקבוקו על ידי צייד הרים בלתי זהיר, ומסביר כי הוא זקוק לעזרתם של מספר הרפתקנים.

המוזיאון: איאן הצעיר, בנו של הנפח המקומי, הוא גם פחלצן, והוא קונה ראשי וחלקי מפלצות, אשר הוא מפחלץ אותם ומצרף אותם לאוסף שלו. הוא פותח את המוזיאון שלו, וראש אחד , משונה במיוחד, מושך את תשומת ליבם של הדמוית המבקרות במקום. תמורת תשלום, הוא יבדוק את הרישומים לראות מי הביא לו זאת ומהיכן. בדרך הגיונית זו, תוכל להציג מפלצת חדשה שיצרת בנוסף לרמזים אודות מיקומה. כולם ידעו כי ניתן למצוא הרבה פיסות מידע מענינות במוזיאון של בן הנפח, איאן.

החורש השחור: במרחק של כ-3 ק"מ מערבה מן העיירה שוכן יער מכושף אפל ומסוכן – במרכזו ממתין צבאו של בארגל, למעלה מ-100 לוחמים וסוסיהם, כולם *מורדמים בקסם* וצורתם שונתה לזו של עצי היער. אם יפריעו להם בצורה חמורה, הם עשוים כולם להתעורר ולתקוף, ולא הם, מחכים לפקודתו של בארגל, והם יכולים לחכות משך שנים אם יהיה צורך בכך.

יתכנו מספר רב של הרפתקאות שונות: *מטיל לחשים,* אשר עובר במקרה עשוי לבטל את הקסם מחלק מן החורש, ולזכות במספר חיילים מבולבלים אך נאמנים, או שהכישוף יגמר, ולפתע יופיע צבא עוין בגבולה של העיירה הלא מאורגנת.

חלק 3:
הרפתקות במרחבים

מסעות במרחבים עשוים להיות יותר מסוכנים לחבורה בדרגה נמוכה, מאשר כניסה לקומותיו הראשונות של מבוך. מסתובבות מפלצות נוראיות, ורוב בני-האדם (והדומים להם) עוברים בארצות בלתי מיושבות בחבורות לוחמים גדולות או בשיירות חמושות. הפסקאות הבאות מסבירות את שתי הסכנות הגדולות במסעות במרחבים: ללכת לאיבוד והתקלות במפלצות.

סדר ארועים

ביום משחק אחד

1. עלות השחר: החבורה משכימה, לימוד לחשים (לנוגעים בדבר) וכוון ההליכה נבחר.
2. שה"מ בודק אם החבורה הולכת לאיבוד (1ק6, מוסבר בע"מ הבא).
3. שה"מ מגלגל למפלצות משוטטות לאותו יום (1ק6, ראה "התקלויות").
4. אם אין התקלויות עם מפלצות במשך היום, היום נגמר. עבור למספר 6. אם יש התקלויות עם מפלצות, שה"מ ישתמש בטבלת "מהלך האירועים בהתקלות" (מערכת למתחיל, ספר כללים לשה"מ ע"מ 3). אם הדמויות רוצות להימלט או לרדוף אחר המפלצות, השתמש בסיכויים הנתונים בע"מ 41.
5. עם תום כל התקלות החבורה יכולה להמשיך בדרכה. אם הם הולכים לאיבוד, שה"מ יבדוק מחדש את מסלול הליכתם.
6. רדת הליל: החבורה מוצאת מקום לעצור ולנוח בו. אם הם נמצאים במקום פתוח, הם עשויים לרצות לארגן שמירה (עליהם להחליט אלו דמויות יהיו ערות בשעה שהאחרות ישנות, בד"כ הן יתחלפו במשך הלילה).
7. שה"מ בודק המצאות מפלצות משוטטות (1ק6 או גלגול אחר; בד"כ מחצית הסיכויים הרגילים, אלא אם הדמויות רעשניות במיוחד או יש ברשותן אורות בהירים). אם יוצא שכן יש התקלות, שה"מ יברר באיזה משמרת זה קורה. רק דמויות הנמצאות במשמרת יהיו לבושות בשריון המלא; האחרים, בבגדים רגילים או שריון עור לכל היותר.
8. עלות-השחר: חזור למס' 1, למעלה.

מסעות במרחבים

ודא כי קראת את המידע לשחקנים אודות מסעות במרחבים, הנתון בע"מ 20–21.

קצבי תנועה

חבורה נעה בקצב של חברה האיטי ביותר. קצב התנועה לתור אחד במטרים זהה למרחק שהחבורה עוברת ביום בק"מ, אם כי החבורה עשויה להאיט על-מנת *ללקט מזון או לצוד* (ראה ע"מ 21). התקלויות גם עלולות לעכב אותם, אולם בד"כ לא יותר מ-5%. "פני השטח" הוא הביטוי הכללי לסוג הארץ שבה החבורה עוברת. לפני השטח השפעה רבה לגבי המרחק אותו ניתן לעבור. הטבלה הבאה נותנת את השינוים בתנועה לסוגים השונים של פני השטח.

פני השטח	התנועה תהיה....
בכביש טוב	3/2 מהרגילה
עיר, שביל, מדשאות, מישור	רגילה
יער, גבעות, מדבר	2/3 מהרגילה
הרים, ג'ונגל, ביצה	1/2 מהרגילה

חבורה יכולה לנוע דרך מספר סוגי פני-שטח. יש לעגל את התנועה למספר העגול הקרוב ביותר. *לדוגמא*, חבורה עמוסה עם תנועה יומית של 18 ק"מ מתחילה בפני שטח מישור, הם עוברים 4 ק"מ עד לכביש (עלות: 4 ק"מ), נעים 12 ק"מ על הכביש (עלות: 8 ק"מ) ועוברים 3 ק"מ אל תוך ההרים (עלות: 6 ק"מ) לפני שהם חונים למשך הלילה (ס"כ העלות: 4+8+6 = 18 ק"מ).

הליכה לאיבוד

כאשר חבורה עורכת מסע, היא עלולה ללכת לאיבוד. חבורה אשר צועדת על כביש, שביל, לאורך נהר או שהיא מובלת על-ידי מורה-דרך אמין לא תלך לאיבוד. אם לא כן הדבר, בדוק לכל יום של המסע, על ידי גלגול של 1ק6 לפני שהחבורה מתחילה לנוע. מצא את סוג פני-השטח בטבלה הבאה, ואם תוצאת הגלגול היא הנתונה כאן, החבורה הולכת לאיבוד.

מישור או מדשאות	1
ביצה, ג'ונגל או מדבר	1-3
כל השאר	1-2

אם חבורה הולכת לאיבוד, מצא את כוון צעידתם (אם זה עפ"י בחירתך או על-פי גלגול אקראי). *חובה* עליך לעקוב אחר מיקומה האמיתי של החבורה, וכן אחר הכוון שבו החבורה סבורה שהיא צועדת! לדוגמא, הדובר של חבורה שהלכה לאיבוד מודיע לך כי החבורה מעונינת לנוע צפונה, אולם, אתה קבעת בחשאי כי החבורה תתקדם לכוון צפון-מזרח, אם לאחר תנועה בכוון זה למשך 9 ק"מ, תחליט החבורה לפנות בכוון צפון-מערב, למעשה הם יפנו צפונה.

התקלויות במרחבים

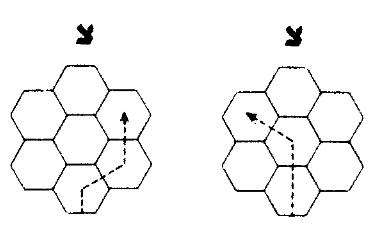
בהתקלויות במרחבים יש לטפל בדומה מאד להתקלויות במבוכים. השוני העיקרי הוא במרחקים בהתקלות ובהמלטות. על שה"מ להחליט גם באיזו שעה במשך היום ההתקלות מתרחשת, משום שזה עשוי לשנות את פני-השטח בו צועדת החבורה (ובהתאם את סוג המפלצות בהן נתקלים). רובן של ההתקלויות מתרחשות באמצע היום או בערב, לאחר שהחבורה הקימה מחנה ללילה. עקוב אחר מקורות אור בהתקלויות לילה.

זמן וקנה מידה: כמו במערכת מו"ד למתחיל, גם כאן נמדד הזמן במהלך התקלויות בסיבובים של 10 שניות כל אחד. מרחקים, גם הם נמדדים במטרים והשפעות לחשים מכסות את אותו שטח.

מרחק התקלויות: התקלויות במרחבים מתחילות בטווחים הרבה יותר גדולים מאשר במבוכים. הטווח יהיה תלוי בפני השטח המקומיים; מפלצת אשר נראית יוצאת מנקיק במרחק של 20 מ' "נתקלת" במרחק זה. אם אינך בטוח מה בדיוק המרחק למפלצת גלגל 4ק6 והכפל את התוצאה פי 10. מספר זה, 40-240 הוא המרחק במטרים אשר בו המפלצת נתקלת לראשונה.

הפתעה: יש לטפל בנושא בדיוק כשם שנעשה במערכת מו"ד למתחיל, חוץ מזה שאם אחת הקבוצות מופתעת, מרחק ההתקלות הוא 10-40 מטרים. אם שלושה או יותר יצורים מפתיעים את החבורה, יתכן והם מקיפים את החבורה.

המלטות: קבוצה תמיד יכולה להמנע מהתקלות אם היא מפתיעה קבוצה אחרת. אם לא, העזר בטבלת ההמלטות המופיעה בהמשך. השווה את גודל החבורה למספר היצורים בהם היא נתקלת, זה יתן את אחוזי הסיכוים שההמלטות תהיה מוצלחת. אם חבורה גדולה מתפצלת לחבורות קטנות, גלגל לכל חבורה קטנה בנפרד. אלא אם הם הופתעו תמיד יהיו להם 5% סיכוים להמלט.



מסע מתוכנן   מסע למעשה

שה"מ עשוי לשנות את סיכויי ההמלטות בהתאם לפני-השטח, הפרשים במהירויות וגורמים אחרים, כפי הצורך. לדוגמא, חורש עשוי להוסיף 25% לסיכויי ההמלטות ולתת 10% סיכוים להימלט אפילו אם החבורה הופתעה. אם קבוצה אחת יכולה לנוע במהירות הגבוהה פי שתיים מהשנייה או יותר, הקבוצה המהירה יותר יכולה לשנות את סיכויי ההמלטות ב-25% לטובתה. אם הקבוצה הרודפת שולחת קבוצות קטנות של סיירים, ההמלטות קשה יותר.

טבלת הימלטות

מס' נתקלים — גודל החבורה 1-4	5-12	13-24	25+	סיכויי המלטות
			1-10	10%
		1-6	11-30	25%
	1-3	7-16	31+	35%
1	4-8	17+	-	50%
2-3	9+	-	-	70%
4+	-	-	-	90%

רדיפה: אם החבורה אינה מצליחה להמלט עליהם להלחם או להתרחק לכוונים שונים (ללא מיפוי). אם החבורה השנייה מהירה יותר, ישנו סיכוי של 50% שהחבורה תתפס, והם רשאים לנסות להמלט פעם נוספת. חזור על התהליך עד אשר החבורה תמלט או תתפס.

סיכויים להתקלות

בדרך כלל יערוך שה"מ בדיקת התקלות אחת ביום משחק. אתה עשוי להוסיף היתקלויות מתוכננות, או לערוך בדיקות נוספות, אך לא יותר מ-3 או 4 ליום. השעה ביום עשוייה להשפיע על ההיתקלות. אם ברצונך להשתמש בגילגולים אקראיים להיתקלויות, הסיכויים להיתקלות נקבעים עפ"י סוג פני-השטח בו החבורה נעה.

סיכויים להתקלות

פני-השטח	סיכוי (1ק6)
עיר, מישור, או שטח מיושב אחר	6
יערות, נהר, גבעות, ארצות חרבות,	
מדבר, ים*, אויר**	5-6
ביצה, ג'ונגל, הרים	4-6

*ים: גלגול של 6 מורה על היתקלות ים רגילה. גלגול של 5 מורה כי אין התקלות, אלא אם הספינה נחתה בסוף היום; אם כן נעשה שימוש בהיתקלות יבשתית.

**להיתקלויות אויריות תמיד עשה שימוש בטבלת המעופפים, בלי קשר לפני השטח.

סוגי ההיתקלויות

כאשר מתקבל שיש התקלות, גלגל 1ק8 ומצא את התוצאה בטבלת הסוגים הכלליים באמצע חוברת זו, כשאתה מסתכל בטור הנועד לאותו סוג פני-שטח. לפני-שטח אשר אינם רשומים השתמש בסוג הקרוב אליהם ביותר. התוצאה תהיה שם התת-טבלה בה תשתמש עתה. גלגל 1ק12 בכדי למצוא את היצור המסוים בו ניתקלו.

מס' היצורים בהם נתקלו נתון להחלטתך, אולם תמיד עליו להיות מספר שהחבורה תוכל להתמודד עמו - אם כי זה יכול להיות שרק על ידי משא ומתן או הימלטות.

התקלויות בטירות

כאשר הדמויות מגלות טירה, הן לא תהיינה בטוחות בסוג קבלת הפנים אשר הן תקבלנה. אם שה"מ לא תיכנן את תגובות תושבי הטירה, ניתן להיעזר בטבלה הבאה. תגובה יוצאת מנקודת הנחה שהחבורה אינה עושה דבר (לא מעוררת חשדות ולא מעוררת בטחון). שים-לב כי האנשים הרשומים הם רק חלק מכוחותיו של בעל הטירה, על שאר הכח להכיל אנשים נוספים ואפילו מפלצות מיוחדות.

בעלים	דרגה	סיור	רדיפה	התעלמות	ידידותי
לוחם	9–14	1–12 פרשים כבדים	1–3	4–5	6
קוסם	11–14	2–12 חיילים ר' כבדים	1	2–5	6
כהן	7–14	1–12 פרשים בינוניים	1–2	3–4	5–6

רדיפה: האנשים יבריחו את החבורה אל מחוץ לאדמות אדונם או שהם ייגבו דמי-מעבר מהדמויות. סכום זה עשוי להשתנות בהתאם לאישיותו של האדון, עד כמה הדמויות נראות עשירות ודברים אחרים. סירוב לשלם עשוי להיגמר במעצר, גירוש מהאדמות או התקפה.

התעלמות: לא נעשה שום נסיון לעזור או להזיק לחבורה.

ידידותיות: בעל הטירה מזמין את החבורה אליו. (לא בהכרח מתוך ידידותיות לשמה; לחלק מהדבש"ים עשויות להיות כוונות רעות). דמויי-אדם ימנעו ממגע עם זרים כמעט תמיד. על שה"מ לפרט אודות כל מבצרי דמויי-אדם על מנת שתגובות ברורות יהיו ידועות.

הרפתקאות ימיות

הים הוא מקום מעורר יראה, מקום שכינתן של מפלצות נוראיות, המקור לערפילים מסתוריים וזרמים בלתי צפוים, ומקום ההתרחשות של סופות עוצמתיות המסוגלות לרסק לרסיסים את הספינות החזקות ביותר, אם כי יכול להיות שסכנה הקטלנית ביותר בים היא היעדר נקודות ציון בנוף. ברגע שנמצאים מחוץ לטווח ראיה של יבשה, יש מעט שעל פיו ניתן לנווט. טעות קטנה בנווט או סופה פתאומית עלולים להסיט ספינה ממסלולה ללא דרך חזרה, עד אשר יאותר חוף מוכר. רק ההרפתקנים האמיצים והעזים ביותר מעיזים להתמודד עם הים!

תנועה באגמים ובנהרות מתנהלת בצורה דומה לזו שבים. שה"מ עשוי להוסיף הגבלות לגבי גודל כלי-שיט, מהירות איטית יותר בשל נהרות מתעקלים וכיוצ"ב, בהתאם לנסיבות. זרמים עשוים להוסיף (או להפחית) למספר הקילומטרים אותם עוברים ביום ב-10–20 ק"מ ליום. סיכונים מיוחדים כגון קרקעית נמוכה, מפלי מים קטנים וגדולים ומפלצות עשוים להפוך הפלגות בנהרות ובאגמים למסוכנות לא פחות ממסעות בים!

תחבורה

באופן כללי, משתמשים בחד-סיפוניות להפלגות לאורך החוף. סירות נהר ורפסודות משמשות להפלגות בנהרות וכמעט בטוח יהרסו אם הן יפליגו רחוק מדי מן החוף. קצבי התנועה הממוצעים לכלי שיט שונים נתונים בהמשך. אם נתונות שתי מהירויות, הראשונה היא לחתירה במשוטים והשניה להפלגה עם מפרשים. חתירה במהלך היתקלות היא מהירה הרבה יותר מאשר במהלך מסעות ארוכים.

אנית מפרש גדולה: אניה בעלת שלושה תרנים עם אחד או יותר סיפונים. החרטום והירכתיים מוגבהים כך ששדה הירי יהיה רחב יותר. אורך בין 30–50 מ', רוחב 7–9 מ', שוקע (עומק ספינה במים) 3–4 מ'. צוות בשיגרה כולל 20 מלחים וקברניט אחד. עשויה להכיל 2 קטפולטות קלות. קיבולת 300,000 מט בנוסף לצוות.

אנית מפרש קטנה: דומה מאד לגדולה, אולם בעלת תורן אחד בלבד. אורך 18–24 מ', רוחב 6–18 מ', שוקע 1.5–3 מ'. צוות בשיגרה כולל 10 מלחים וקברניט אחד. קיבולת 100,000 מט בנוסף לצוות.

בוצית (קאנו): מסגרת עץ קלה עם עורות, קאנבס או קליפת עצים עמידה במים. בנוי לנהרות ולביצות (מכאן השם). אורך 5 מ', רוחב מטר אחד, שוקע 35 ס"מ. ניתן לשאתה על ידי שני אנשים. מעמסה 500 מט. קיבולת 6000 מט.

חד סיפונית גדולה: בנויה לים ולאגמים גדולים. אורך 20–35 מ', רוחב 4–6 מ', שוקע מטר אחד. תורן אחד עם מפרש מרובע. צוות בשיגרה כולל 180 חותרים, 20 מלחים, 50 נחתים וקברניט אחד. קיבולת 40,000 מט בנוסף לצוות. עשויה להיות בעלת איל ניגוח (מעלה את העלות ב-1/3) 1–2 קטפולטות קלות (בחרטום ובירכתים).

חד סיפונית מלחמתית: חד סיפונית גדולה בעלת 2 תרנים אשר נועדה למלחמה. לעיתים קרובות תשמש כספינת הדגל. אורך 40–50 מ', רוחב 6–9 מ', שוקע 1–2 מ'. צוות בשיגרה כולל 300 חותרים, 30 מלחים, 75 נחתים וקברניט אחד. תמיד בעלת איל ניגוח, וסיפון אחד הנמצא מעל החותרים ועליו 2 מגדלי עץ קלים (בחרטום ובירכתיים) בגודל של 3–6 מ' מרובע ובגובה של 4–6 מ'. קיבולת 60,000 מט בנוסף לצוות. עשויה לשאת 3 קטפולטות קלות.

נחתת: זהה לאוניות מפרשים גדולה אולם תוכננה כך שתוכל לשאת אנשים. הקיבולת שלה גדולה פי שניים מזו של אוניות מפרשים גדולה והיא מחושבת עבור אנשים וסוסים. לעיתים קרובות יש בה שיפורים מיוחדים, לדוגמא, לסוסים, מנסרים פתח בדופן מעמיסים את הסוסים, והפתח נאטם למשך המסע!

סירת הצלה (של אניה): תוכננה להישרדות, בכל אחת יש תורן מתקפל ומנות ברזל למשך שבוע ל-10 אנשים. אוניות קטנות נושאות בדרך כלל 1–2 סירות הצלה, 3–4 על אוניות גדולות, יש לרכוש בנפרד. מעמסה 5,000 מט (מחוסר מקיבולתה של האנייה). אורך 6 מ', רוחב 1–2 מטרים, שוקע 60–30 סנטימטרים, קיבולת 15,000 מט.

סירת מפרש: אורך 5–15 מטרים, רוחב 2–5 מ' שוקע 0.5–1 מטרים. הצוות עשוי לכלול מלח אחד או יותר, ניתן לשכור קברניט וצוות. קיבולת: 20,000 מט.

סירת-נהר: תוכננה במיוחד להפלגות בנהרות. אורך 10–6 מטרים, רוחב 3 מ', שוקע 60 סנטימטרים עד מטר אחד. קיבולת: 30,000 מט. צוות: 8 חותרים. ניתן להניעה בחתירה או על ידי דחיפה באמצעות מוט. עשויה להיות בעלת גג מעץ למחסה ממזג-האויר (1,000 פ"ז נוספים).

ספינת מלחמה: תוכננה לשימוש בים, באגמים ובנהרות. אורך 18–24 מטרים, רוחב 5–3 מטרים, שוקע 60 ס"מ עד מטר. צוות בשיגרה כולל 75 מלחים (המשמשים גם כחותרים ונחתים) וקברניט אחד. דרושים 60 חותרים על מנת להגיע למהירות מירבית. קיבולת 40,000 מט.

רפסודה: משטח צף גס בעל יכולת תמרון גרועה ביותר, המונע ע"י מוטות או זרמים טבעיים, לעיתים עם משוט היגוי גס. עשוי להיות בעל שוליים מוגבהים, אוהל או בקתת עץ כמחסה. גודל מירבי 9x12מ'. קיבולת 10,000 מט לכל 9 מ' רבועים. לעיתים מפורקת ונמכרת בערך העצים (1/4 מחיר) לאחר שהמטען מגיע לנמל במורד הנהר. עשויה להימצא כמעבורת של נהר. דמויות יכולות לבנות רפסודות משלהן, אם יש בנמצא די עצים. הבניה אורכת 1–3 ימים לכל 9 מ' רבועים.

נקודות מבנה: יכולתו של כלי שיט להמשיך לצוף על פני המים לאחר שנתמלא מים או שנגרם לו נזק, נמדד במספר, הנקרא "נקודות מבנה". נקודות מבנה לכלי שיט דומות מאד לנקודות פגיעה אצל דמות:

דומות מאד לנקודות פגיעה אצל דמות: כאשר כלי שייט מורד לאפס או פחות נקודות מבנה, הוא ישקע תוך 1-10 סיבובים. אם ספינה מורדת לאפס או פחות נקודות מבנה, היא יותר לא תוכל לנוע בכוחות עצמה ולא לתקוף עם כלי-נשק הנמצאים על סיפונה (קטפולטות וכו'), אם כי הצוות יכול להשתמש בנישקו האישי כרגיל.

דרוג שיריון: מס' זה משמש לקביעת סיכויי הצלחה של התקפות אייל ניגוח וקטפולטות.

קיבולת: זוהי קיבולת המעמסה המירבית שכלי השייט מסוגל לשאת, בדרך כלל לא כולל את הצוות.

שינויים לספינות:

ניתן לשנות ספינות מסויימות לנשיאה או לחימה במחירים הבאים:

הוספת איל ניגוח: חד-סיפונית גדולה או קטנה יכולה להוסיף איל ניגוח תמורת תוספת של 1/3 מן המחיר המקורי של הספינה. במחיר של חד-סיפונית מלחמתית כבר כלול איל ניגוח.

נחתת: ניתן להמיר אונית מפרשים גדולה או קטנה לנחתת, על ידי תוספת של 1/3 מן המחיר המקורי של האוניה. לנחתת יש ב-1/3 יותר נקודות מבנה מאשר לאנית מפרשים רגילה, והיא מסוגלת לשאת פי שניים מספר הנחתים שמסוגלת אניה רגילה.

קטפולטה: ספינת מלחמה, כל סוגי החד-סיפוניות ושני סוגי אוניות המפרשים המלחמתיות יכולות להוסיף אל עצמן קטפולטה קלה אחת. אוניות מפרשים רגילות, נחתות וכלי השייט הקטנים יותר אשר לא הוזכרו כאן אינם יכולים לשאת קטפולטה. קטפולטה וקליעים ל-20 יריות שוקלים 10,000 מט.

מזג-אויר

קצב התנועה של כלי-שייט הנתון בטבלת התנועה במים, הוא לגבי תנאי הפלגה ממוצעים. אם המסע זוכה לרוח חזקה ומים שקטים, המהירות עשויה להיות כפולה מן המספר הנתון. אם הים גבוה, או שאין רוח, ההתקדמות ביום עשויה להיות מועטה או אפסית. ראה את טבלת התנועה במים האפשרית בהמשך.

אם לא נעשה שימוש בטבלת תנועה במים האפשרית, יש להשתמש בכללים הפשוטים הבאים: כאשר מפליגים בים או באוקיאנוס ישנו סיכוי שיהיה מזג אויר אשר אינו מאפשר הפלגה. גלגל 2ק6 בתחילת כל יום: גלגול של 2 מורה כי אין רוח, תוצאה של 12 מורה כי יש רוחות או סופות חזקות מאד.

ללא רוח: ספינות מפרשים (כלי שייט ללא חותרים) אינן יכולות לנוע, ועליהן לבזבז את היום כולו באותו מקום (הקס). ספינות חותרים לעולם אינן מתעכבות מחוסר רוח, הן אינן מושפעות על ידי מזג אויר רגוע.

רוח סערה או סופה: התוצאות משתנות בהתאם לסוג כלי השייט:

ספינת מפרשים: עשויה לעמוד במקום (80% סיכוים לטבוע) או "לרוץ" עם הרוח. קצב התנועה גדול פי 3, אולם לכוון אקראי. אם לא מגיעים לחוף במשך תנועה (משולשת) של יום אחד, הפעולה הצליחה והספינה בטוחה. אם הספינה מגיעה לחוף, ישנו סיכוי של 75% כי היא תתנפץ על היבשה, וסיכוי של 25% שהיא תמצא מקום מסתור בטוח.

ספינת חותרים (חד-סיפונית): לכל כלי שייט ללא מפרשים ישנו סיכוי של 20% להתמודד עם הסופה. כשלון פרושו שהספינה מוצפת. אם הספינה בטווח-ראייה של חוף, בדוק מה הם פני השטח של החוף - אם זהו מישור הספינה יכולה לעגון לפני שהסופה מגיעה. לכל פני השטח גלגל 1ק6: אם התוצאה היא 1-2 זאת אומרת שנמצא חוף כלשהו בטוח. יוצאים מנקודת הנחה שכל הדמויות יודעות לשחות, אלא אם נסיבות כלשהן מונעות ידע זה מלהירכש. תנועת שחיה שווה לחצי המרחק שדמות יכולה לעבור כרגיל, דמויות בכל סוג של שריון מתכת עשויות מאד לטבוע.

טבלת שינויים לתנועה במים

(אפשרית)

גלגל 2ק6 בתחילת כל יום:

גלגול	השפעה
2	רגוע לחלוטין. אין תנועה, להוציא על ידי חתירה יש להפחית תנועת חתירה ל-1/3 מהרגיל בשל עייפות החותרים.
3	רוח חלשה מאד. תנועה מופחתת ל-1/3 מהרגילה.
4	רוח חלשה. תנועה מופחתת ל-1/2 מהרגילה.
5	רוח קלה. תנועה מופחתת ל-2/3 מהרגילה.
6-8	רוחות רגילות. תנועה רגילה
9	רוח חזקה. תנועה פי 4/3 מהרגילה(רגילה ועוד 1/3)
10	רוח חזקה מאד. תנועה פי 3/2 מהרגילה (הרגילה ועוד 1/2)
11	רוח סערה. תנועה פי 2 מהרגילה
12	סופה לחד סיפוניות סיכוי של 80% לטבוע. תנועה פי 3 מהרגילה* לכוון אקראי, גלגל 1ק6 1 - הכוון הרצוי 2 - 60 מעלות ימינה 3 - 120 מעלות ימינה 4 - 180 מעלות (אחורנית) 5 - 120 מעלות שמאלה 6 - 60 מעלות שמאלה ראה פרטים אודות "ריצה" עם סופה בעמ' זה.

*עשויה להיות הצפה (חותרים 20%, מפרשים 10%). הצפה מפחיתה מהירות ב-1/3 עד אשר יהיה ניתן לעגון לצורך תיקונים.

התקלויות בים

ראות: ביום בהיר ניתן לראות יבשה במרחק של 38 ק"מ. מרחק זה עשוי להשתנות בשל תנאים מקומיים (לילה, ערפל, סופה וכו'). ספינות הנמצאות מחוץ לטווח ראייה של יבשה אבודות אלא אם נמצא עליהן נווט. ספינות מתקרבות (של שודדי ים לדוגמא) ניתן לראות ולזהות במרחק של 300 מ' ביום בהיר, או שהן עשויות להתקרב עד כדי 40 מ' בערפל סמיך לפני שיבחינו בהן. במפלצות נתקלים במרחקים הרגילים (40-240 מטרים).

הפתעה: מפלצות מפתיעות ספינות כרגיל. ספינות לעולם אינן מקבלות הפתעה אלא אם

טבלת תנועה במים

כלי שייט	נק.מבנה	דרוג שריון	קיבולת(מט)	קצב תנועה ק"מ ביום	קצב תנועה מ' בסבוב	חותרים	צוות מלחים	נחתים
אניית מפרשים ג.	120-180	7	300,000	100	40	-	20	50***
אונית מפרשים ק.	60-90	8	100,000	150	50	-	10	25***
בוצית	5-10	9	6,000	30	20	-	-	-
חד - סיפונית ג	100-120	7	60,000	30/100	30/40	180	20	50
חד - סיפונית ק	80-100	8	40,000	30/150	30/50	60	10	20
חד - סיפונית מ	120-150	7	80,000	20/100	20/40	300	30	75
סירת הצלה	10-20	9	15,000	30	10	-	-	-
סירת מפרש	20-40	8	20,000	100	40	-	1	-
סירת נהרות	20-40	8	40,000	55	20	8	2	-
ספינת מלחמה	60-80	8	30,000	30/150	30/50	-	75*	-
רפסודה	5**	9	100	20	10	-	-	-

*ספינת מלחמה: המלחים מתפקדים גם כחותרים וכנחתים.

**רפסודה: הנתונים נתונים לכל 9 מ' רבועים (3x3 מ')

***אוניות מפרש: נחתים לאונית מלחמה בלבד (במחיר גבוה ב-

ישנן נסיבות מיוחדות (כגון ערפל).

המלטות: כאשר יוצא שישנה היתקלות בים, כל צד עשוי לנסות להתחמק מהשני (אם זו ספינה או מפלצת). סיכויי ההצלחה תלויים בהפרש בקצבי התנועה. גלגל בנפרד לכל ספינה או יצור נרדפים.

הפרש במהירות (במ' לסיבוב)	סיכויי הימלטות
הכלי הנרדף הינו:	
מהיר יותר מהרודף	80%
איטי יותר ב–9–0 מ' לסיבוב	50%
איטי יותר ב–18–10 מ' לסיבוב	40%
איטי יותר ב–27–19 מ' לסיבוב	35%
איטי יותר ב–36–28 מ' לסיבוב	25%
איטי יותר ב– +37 מ' לסיבוב	10%

אם ההמלטות מצליחה, הרודף מתחיל בטווח ראיה (300 מ' ביום בהיר) ו"סוגר".

אם מהירות הרודף גדולה ב–9–0 מזה של הנמלט, קצב ה"סגירה" הוא 10 מ' לסיבוב. אם ההפרש גדול מ–9 מ' לסיבוב, הרודף סוגר בקצב התנועה הרגיל.

לחימה בים

לחימה בים מתולקת, גם היא, לסיבובים של 10 שניות כל אחד, כשניגוח מתרחש בד בבד עם ירי קליעים. כאשר ספינות נוגעות זו בזו לעיתים קרובות ינסו הצוותים לתפוס, בעזרת אנקולים, ולהשתלט על הספינה השנייה.

יהיה זה מועיל אם תחזיק שרטוטים של מבנה הסיפונים של הספינות בשעת פעולות השתלטות. אלא אם נאמר אחרת, רובם של יצורי הים הענקיים והתקפות קסם מסוימות גורמים לנקודה 1 של נזק מבנה לכל 5 נקודות של נזק רגיל.

קטפולטות: על חלק מהספינות ניתן להציב קטפולטה קלה. היא מסוגלת להעיף אבנים או קליעים בוערים לטווח של 300–150 מ', אולם לא על מטרות קרובות יותר מטווח זה.

לקטפולטה קלה דרוש צוות של ארבעה ליעילות מירבית. כאשר היא מופעלת על ידי ארבעה אנשי צוות, ניתן לבצע ירי כל סיבוב חמישי. צוות של שלושה מאיט את התהליך לפעם בכל 8 סיבובים. שניים מעיטים את התהליך לפעם ב–10 סיבובים. אדם אחד אינו יכול להפעיל קטפולטה.

הקטפולטה יורה כלוחם בדרגה השווה למספר המפעילים (לדוגמא: 3 מפעילים מבצעים ירי כלוחם בדרגה 3). ניתן לשנות זאת בשל ים גבוה או גורמים אחרים.

לאבן המושלכת על ידי קטפולטה ישנו אזור השפעה (3x3מ') והיא גורמת ל: 3–18 נקודות של נזק מבנה. זפת בוערת תגרום להצתה של אותו גודל שטח, והיא גורמת ל: 1–6 נקודות של נזק מבנה לכל תור בערה. הלהבות ייתפשטו אם לא יהיה נסיון לכבותן על ידי מספר אנשי צוות. 5 אנשי צוות יכולים לכבות את השריפה תוך 3 תורים, 10 אנשי צוות ב–2 תורים או 15 אנשי צוות בתור אחד. זפת בוערת תמיד לפחות תור אחד, בלי קשר למספר האנשים העסוקים בכיבוי.

אילי ניגוח: לחד סיפונית קטנה או גדולה ניתן לחבר איל ניגוח בחרטום. הוא שימושי בהכאת מטרות גדולות, כגון ספינות אחרות ויצורי ים ענקיים. בלתי אפשרי לפגוע במטרות קטנות: הן מסוגלות לתמרן מחוץ להישג הכלי הנוגח. מבצעים גלגול פגיעה (כאילו כלי השייט הנוגח הוא לוחם בדרגה ראשונה), וניתן לבצע שינוים בשל מזג אויר, כושר תמרון וגורמים אחרים. אם איל הניגוח פוגע, מצא את הנזק (נקודות מבנה לספינות, נקודות פגיעה ליצורים) בטבלה הבאה:

כלי שייט מנגח	יריב	נזק
חד–סיפונית ק.	ספינה	50–80
	יצור	3–24
חד–סיפונית ג.	ספינה	60–110
	יצור	6–36

תיקונים: ניתן לתקן מחצית מהנזק, מכל סוג של התקפה, אם 5 או יותר מאנשי הצוות עוסקים בתיקונים. קצב התיקון הוא נקודה אחת של נזק מבנה לכל תור שלם של עבודה. (תיקונים בים הם ארעיים, את שארית הנזק יש לתקן בנמל). נסיונות לכבות שריפות ולתקן נזק מבנה מתרחשים לאחר שנזק לאותו תור נעשה. צוותי תיקונים ושריפות אינם מבצעים פעולות אחרות. כל 10% של נזק מבנה מפחית את המהירות ב–10%, עד לתיקונים בנמל. כל אובדן של 10% מהחותרים מפחית 10% ממהירות החתירה.

תפיסה באנקולים והשתלטות: אם צוותי שתי הספינות מעוניינים לתפוס עם אנקולים ההצלחה היא מידית. אם רק צוות של אחת הספינות מנסה לתפוס עם אנקול, גלגל 1ק6; תוצאה של 1–2 פירושה הצלחה. ניתן לנסות לתפוס עם אנקולים בכל סיבוב שהספינות במגע זו עם זו. לאחר שספינות תפוסות, קרב ההשתלטות מתנהל כמו כל קרב פנים–מול–פנים גדול. אלו המשתלטים סובלים מעונשין של 2 בדרוג השריון ובגלגולי הפגיעה שלהם במשך סיבוב ההשתלטות. הקרב נמשך עד אשר אחד מצוותי הספינות נכנע או נהרג.

מפלצות

פרק זה מוסיף לרשימת המפלצות במערכת מו"ד למתחיל, המונחים שמתשתמשים בהם בתאורי המפלצות מוסברים בהמשך; בקיצורים נעשה שימוש בחוברת זו ובהרפתקאות מודולים הנמכרות בנפרד.

שם: השמות הם לשימושו של שה"מ. השחקנים יקבלו רק את התאור של המפלצת בה הם נתקלים. כוכבית(*) לאחר שמה של מפלצת פרושה שכלי נשק רגילים לא יפגעו במפלצת. לכן יש להשתמש במפלצת זאת בזהירות.

דרוג שריון (דרג"ש) הוא מספר, המשתמשים בו בכדי למדוד את מידת קושי הפגיעה ביצור בזמן קרב. ככל שהמספר נמוך יותר, כך קשה יותר לפגוע ביצור. דרג"ש נקבע על ידי זריזות ומהירות היצור יחד עם השריון שהוא לובש (או קושי עורו).

קוביות פגיעה (קב"פ) נותן את מספר הקוביות בעלות 8 הפיאות שיש להשתמש בכדי לגלות את נקודות הפגיעה של מפלצת. כמו כן יש לכלול את האיזון (פלוס או מינוס המלווים במספר נוסף). האיזון הוא מספר נקודות פגיעה המוסף או מוחסר מסכום הקוביות. אם מופיעה כוכבית, למפלצת יכולת מיוחדת. ניתן להוסיף נקודות נסיון (נק"נ) כאשר נק"נ נוספות ניתנות לאחר הבסת המפלצת.

קצב תנועה (תנ): נותן 2 מרחקים הנמדדים במטר. המרחק הראשון הוא המרחק בו המפלצת זזה בתור אחד (10 דקות) בזמן הליכה רגיל. השני (בסוגרים) הוא המרחק אותו עוברת המפלצת בסיבוב אחד (10 שניות) בזמן התקלות. נתונים נוספים ניתנים למפלצת אשר שוחה, עפה, חופרת או בעלת קורים.

התקפות: נותן את סוג ומספר ההתקפות של מפלצת בתור אחד של קרב. למפלצות מסויימות יש את סוגי ההתקפות המיוחדים הבאים:

הקסמה, ניקוז אנרגיה, שיתוק, עיוור ורעל מוסברים במו"ד למתחיל ספר הכללים לשליט המבוך.

הסתערות: אם מפלצת יכולה לרוץ לקראת יריבה לאורך 20 מ' (6 מ' במקום סגור), היא גורמת לנזק כפול אם היא פוגעת. בסוגים מסוימים של פני שטח *לא ניתן* להסתער: אדמה סדוקה, יער, ג'ונגל, הרים או ביצות. *דוגמא:* טריקרטופס.

נזק מתמשך: חלק מן המפלצות נאחזות בקורבנן אם הן פוגעות בו. כאשר זה קורה, אין יותר צורך בגלגולי פגיעה. הקורבן סופג כמות נזק מסוימת בכל סיבוב, בדרך כלל עד אשר המפלצת תיהרג. *דוגמא:* עלוקה.

התאבנות: זוהי יכולת מסוכנת שיש למפלצות קסומות מסוימות. היא עשויה להתרחש בשל מבט, נשיפה או פגיעה רגילה בקרב, בהתאם לרשום בתאור המפלצת. על הקורבן לבצע גלגול הצלה כנגד התאבנות. אם גלגול ההצלה נכשל, הקורבן הופך לפסל אבן. כל הציוד אותו הוא נושא, באם הוא

קסום או רגיל, הופך לאבן יחד עם הקורבן, והוא הופך לחלק מן הפסל ולא ניתן להפרידו בקלות. *דוגמא:* קוקאטריס.

בליעה: חלק מן המפלצות גדולות מספיק בכדי לבלוע את יריבן בשלמותו. התקפה זו תמיד מצליחה אם גלגול הפגיעה הוא 20, ועשויה גם להצליח עם מספר נמוך יותר (נתון בתאור המפלצת). אם לקורבן יש כלי נשק חד ניתן לתקוף את המפלצת מבפנים, אולם עם עונשין של 4- על כל גלגולי הפגיעה. הפנים של מפלצת כלשהי הוא בדרג"ש 7 אלא אם רשום אחרת. לעיתים קרובות בליעה גורמת להשפעות נוספות מלבד נזק (איבוד ההכרה, שיתוק וכו'). אם הקורבן מת, הגופה נאכלת לחלוטין תוך שעה אחת (6 תורים) ולא ניתן יהיה להוציאה. *דוגמא:* תולעת סגולה.

עיטה: בדומה להסתערות אך לגבי מפלצות מעופפות. עם זאת, נזק כפול נעשה, אך ורק אם המפלצת הפתיעה את קורבנה. אם גלגול הפגיעה הראה 18 או יותר ולמפלצת צפורנים גדולות או דרך כלשהי לחטוף טרף, המפלצת נאחזת ומנסה לעוף עם קורבנה. אם הקורבן כבד מדי, המפלצת עוזבת מיד. לא ניתן לעוט ביער עבות או בג'ונגל, *דוגמא:* רוק.

קב"פ למפלצת	גודל הקורבן
3 קב"פ	מסוגלת להרים זוטון*
6 קב"פ	מסוגלת להרים בן אדם
12 קב"פ	מסוגלת להרים סוס
24 קב"פ	מסוגלת להרים פיל

* פגסוס או היפוגריף אשר רוכבים על גבם מסוגלים לשאת בן אדם לבוש שריון מתכת ובנוסף לעוד ציוד.

רמיסה: מפלצות מסוימות מנסות להשתמש בגודלן הרב על מנת למחוץ את יריביהן. מפלצת אשר רומסת, מקבלת בונוס של +4 לגלגול הפגיעה שלה עם הקורבן הוא בגודל אדם או קטן יותר. קבוצות של חיות, עדרים, מסוימות מסוגלות גם כן לרמוס, כאשר בד"כ הן גורמות לנזק של 1–20 נקודות נזק בשל מספרן הרב ולא בהכרח בשל גודלן. *דוגמא:* עדר חיות.

נזק(נ): נותן את כמות הנזק שמפלצת גורמת בהתקפה מוצלחת. למפלצות עם יותר מהתקפה אחת הנזקים תמיד נתונים באותו סדר של סוגי ההתקפות. שה"מ עשוי לבחור נזק מדויק בתחום הנתון או לגלגל קוביות על מנת לקבוע את הנזק באופן אקראי.

מס' מופיעים (מ"מ): נותן את מספר המפלצות אשר עשויות להימצא בהיתקלות. תמיד נתונים שני מספרים: הראשון נוגע למבוכים והשני למרחבים. אם אחד המספרים הוא אפס, זאת אומרת כי המפלצת בדרך כלל לא תימצא באותו מקום. על שה"מ לשנות את המספר בהתאם למצב.

מבוך: ראשית, מצא את קומת המבוך שבה מתרחשת ההתקלות. אם דרגת המפלצת (קב"פ) שווה לקומת המבוך, השתמש במס' מופיעים הנתון. אם דרגת המפלצת גבוהה מקומת המבוך, יש להפחית ממס' המופיעים. אם דרגת המפלצות נמוכה מקומת המבוך, יש להוסיף למס' המופיעים. אם נתקלים במאורה במבוך, מס' המופיעים עשוי להיות גדול פי 5 ממס' המופיעים המירבי הנתון.

מרחבים: מס' המופיעים השני, המופיע בסוגריים, הוא המשמש לרוב ההתקלויות. אם נתקלים במאורה, מס' המופיעים עשוי להיות גדול פי 5 ממס' המופיעים המירבי הנתון, כתלות בפני השטח ובתנאים אחרים.

בכל מאורת מפלצות (אם זה במבוך או במרחבים) עד למחצית מסך כל הנמצאים עשוים להיות צעירים, זקנים מאד או נקבות (אשר לכל אלה עשוי להיות כושר לחימה מועט או אפסי לעיתים קרובות). בנוסף לכך חלק מן המבוגרים עשוים לא להיות שם באופן זמני (בצייד, סיור וכו') בהתאם לעונה, השעה ביום ותנאים אחרים.

ניצל כמו (ניצל) נותן את סוג ודרגת הדמות שכמוה המפלצת מבצעת גלגולי הצלה. פנה לתאור אותו סוג דמות בכדי למצוא את המס' המדויק. מפלצות לא נבונות בד"כ ניצלות כמו לוחמים במחצית דרגתן – למפלצות מסוימות עשויים להיות שינוים לגלגולי הצלה מסוימים, כפי שיוסבר בתיאורן.

מוראל (מר) הוא מידת האומץ של מפלצת בקרב. כאשר יש צורך בבדיקת מוראל (ראה מו"ד למתחיל, ספר כללים לשה"מ), שה"מ מגלגל 2ק6. אם התוצאה גבוהה יותר ממידת המוראל, המפלצות מנסות לברוח או להיכנע, אם לא, המפלצות ממשיכות להילחם. אם נתקלים במפלצות במאורתן, יש להעלות את מידת המוראל שלהן ב–1–2 נקודות.

סוג אוצר (ס"א) נותן את האות של אותו סוג אוצר אשר בד"כ מוצאים במאורת המפלצת. באותיות משתמשים בטבלת סוגי האוצרות (ספר כללים לשה"ם, למתחיל). לא סביר כי מפלצות משוטטות נושאות עליהן אוצר אלא אם נתון סוג אוצר ליחידים (אות מ–P ל–V) שה"מ תמיד יכול להוסיף, להוריד או לשנות מסוג האוצר הנתון.

נטייה (נט) מראה אם התנהגות המפלצת נוטה לצדק, ניטראליות או רשע. בדרך כלל, מפלצות לא נבונות הן ניטראליות. על שה"מ תמיד לגלם את תפקיד המפלצות בהתאם לנטייתן הנתונה.

רשימת מפלצות:

אל-מתים (ראה מומיה, רוח, ערפד, רפא)

אל-מתים הם יצורים רשעים אשר צורתם נוצרה באמצעות קסם שחור. כולם היו פעם יצורים חיים. הם אינם מושפעים מהתקפות מיוחדות המשפיעות על יצורים חיים כגון רעל, ואינם מושפעים על-ידי לחשים הפועלים על המות, כגון *שינה* הקסמה *ומאחז איש*, אל-מתים אינם עושים שום רעש.

אפריטי (זוטר)

דרוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	10*
תנועה:	30 (10)
תעופה:	80 (25)
התקפות:	1 אגרוף
נזק:	2–16
מס' מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 15
מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	1,600

האפריטים הם יצורים פראיים וקסומים, ממישור האש. לרוב הם מופיעים כענן עשן, ונדחסים לדמוי-אדם ענק עפוף בלהבות. האויר מסביבם תמיד חם ומלא עשן. אפריטים הם בעלי יכולת קסמים גבוהה, וניתן לפגוע בהם רק בעזרת נשק קסום. אם מושמד, נשמת האפריטי חוזרת למישורה הראשוני.

אפריטי יכול *ליצור חפצים, ליצור אשליות* ולהיהפך *לבלתי-נראה* כמו הג'יני. הוא יכול להטיל לחש *חומת אש* 3 פעמים ביום. אפריט גם יכול להפוך את עצמו *לעמוד להבות* שיצית כל חפץ דליק ברדיוס של 1.5 מ'. הוא יכול להישאר במצב הלהבה עד 3 סיבובים. במצב זה, האש מוסיפה 1–8 נקודות נזק לכל פגיעה מהאפריטי. היצור יכול לחדש צורה זו רק פעם בכל סיבוב.

את האפריטי ניתן לזמן ע"י קוסם בדרגה גבוהה (אם מכירים בלחשים המיוחדים). כאשר זומן, האפריטי יאלץ לשרת עד 101 ימים. הוא משרת קשה ובעייתי, הוא יבצע בדיוק את הוראות הפקודה בנסיון לעוות את המובן האמיתי (בכדי לגרום בעיות לאדונו). אפריטי יכול לעוף ולהרים עד 10,000 מט משקל בתעופה. הם שונאים את הג'ינים ויתקפו אותם ברגע הראשון שיראו אותם.

בני-אדם

	פושע	שודד-ים	דרביש	סוחר	נווד	אציל
דרוג שריון:	משתנה	משתנה	משתנה	5	משתנה	2
קוביות פגיעה:	1	1	1	1	1	8
תנועה:	40 (13)	40 (13)	40 (13)	30 (10)	40 (13)	20 (6)
התקפות:	1 נשק	1 נשק	1 נשק	1 נשק	1 נשק	1 נשק
נזק:	ע"י נשק	ע"י נשק	ע"י נשק	ע"י נשק	ע"י נשק	ע"י נשק
מס' מופיעים:	0 (10-40)	0 (מיוחד)	0 (20-70)	0 (1-20)	0 (10-40)	0 (2-12)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 1	לוחם: 1	לוחם: 1	לוחם: 1	לוחם: 3-8
מוראל:	8	6 (7)	10	משתנה	8	3-8
סוג אוצר:	A	A	A	A	A	3 x V
נטייה:	רשע	ניטראלי (רשע)	חוקי	ניטראלי	ניטראלי	כל אחד
ערך בנק"נ:	משתנה	משתנה	משתנה	משתנה	משתנה	משתנה

רובן הגדול של קבוצות בני-האדם מונהגות ע"י מנהיגים בדרגות גבוהות יותר (בעלי שריון, נקודות פגיעה, גלגולי הצלה ויתכן אף חפצים קסומים, טובים יותר). בני-אדם בדרך כלל מתגוררים במחנות גדולים. רוב האוצר יהיה בדרך כלל במחנה.

אציל: זהו ביטוי כוללני לכל המשתייך למעמד השולטים. הוא אינו תופס לגבי משפחת המלך או המלכה (הנקראת משפחת המלוכה). בדרך-כלל יהיו האצילים בהם נתקלים לוחמים, לבושים בשריון לוחות משובח ומצוידים במגן. כל אציל תמיד יהיה מלווה במתלמד (לוחם-משרת בדרגה 2), ועשוי להיות בעל 12 שכירים ומשרתים עפ"י החלטת שה"ם.

שה"ם יכול לתת תארים לאצילים, בהסתמכו על האופי החברתי של המערכה כקו-מנחה, מספר תארים מסורתיים הם:

בארון/בארונית	אמיר	מארגרייב
דוכס/דוכסית	חאן	שייך
רוזן/רוזנת	אביר	

בוקאנירים (ושודדי-ים או פיראטים): ניתן למצוא בוקאנירים בים, בנהרות, באגמים גדולים ובאוקינוסים. הם מתפרנסים מפשיטות על ערי-חוף, מלכידת ספינות ומכירת השלל במקום אחר. שודדי-הים הם יורדי-ים אשר בוזזים כלי שייט אחרים, פושטים על ערי-חוף ועוסקים בסחר-עבדים בלתי-חוקית. הם ידועים בשל מעשיהם הנוראים ואכזריותם הרבה כלפי אסיריהם. הם גם מרבים לתקוף אלו את אלו אם יש בכך סיכוי לרווח כלשהו. מספר הבוקאנירים או שודדי-ים המופיעים תלוי בסוג ובמספר הספינות בהן הם מפליגים:

כלי-שייט (כ"ש)	מס' כ"ש	מס' אנשים בכל כ"ש
ספינות-נהר	1-8	10-20
חד-סיפונית קטנה	1-6	20-40
ספינה גדולה	1-4	30-50
ספינת-מלחמה	1-3	40-80

בחר סוג כלי שייט אשר יתאים לפני השטח.

למידע נוסף אודות כלי-שייט והרפתקאות ימיות, ראה ע"מ 40

בוקאנירים ושודדי-ים מאורגנים בדרך הבאה:

חלוקת הכוחות

נשק ושריון	אחוז האנשים בוקאנירים	שודדי-ים
שריון עור וחרב	60%	50%
שריון עור, חרב ורובה-קשת	30%	35%
שריון-קשקשים וחרב (לבוקאנירים גם רובה-קשת)	10%	15%

לכל 30 בוקאנירים, יש מנהיג שהוא לוחם בדרגה 4. בכל ספינה יש רב-חובל שהוא לוחם בדרגה 7 וישנו לוחם בדרגה 9 המשמש כמפקד הצי כולו. ישנו סיכוי של 30% כי קוסם בדרגה 10-11 נמצא בחברת מפקד הצי, וסיכוי של 25% כי נוכח במקום כהן בדרגה 8.

לכל 30 *שודדי-ים* יש מנהיג שהוא לוחם בדרגה 4. לכל 50 שודדי-ים או ספינה אחת, ישנו רב-חובל שהוא לוחם בדרגה 8 המשמש כמפקד הצי. לכל צי של 300 שודדי-ים או יותר, ישנו לוחם בדרגה 11, המשמשים כמפקד הצי, וישנו סיכוי של 75% לנוכחותו של קוסם בדרגה 9 או 10.

בוקאנירים ושודדי-ים עשויים לשאת את אוצרם עימם או להחזיק בידיהם מפות המראות היכן האוצר טמון. האוצר הנתון הוא סך-הכל של חבורת הבוקאנירים או צי שודדי-הים וניתן לחלקו כרצוי. שודדי-הים עשויים (סיכוי של 25%) להחזיק בידיהם 1-3 שבויים, הממתינים לקבלת הכופר.

לעיתים קרובות משמשות ערי-חוף מוגנות היטב כמעוזם של שודדי-הים והבוקאנירים. אלו הם מקומות מחוסרי-חוק ומסוכנים, מלאים בהרפתקאות מסוכנות.

דרביש: לעיתים קרובות מתקבצים דרבישים במחנות או שבטים של עד 300 איש, המונהגים ע"י כהן בדרגה 10. מחנה כזה עשוי להיות מורכב מאוהלים (75%) או מצריפי עץ או אבן (25%). מחנות אלו מכילים את נשותיהם, ילדיהם, מיקנם ואוצרותיהם. דרבישים ידועים בשל אמונתם הפנאטית בדתם וחוסר-סבלנותם לאמונות אחרות. במקרים נדירים, הם יכריזו על "מלחמת-קודש" (ג'יהאד), בה הם מנסים ללכוד או להרוג את כל בעלי אמונות אחרות. לשבויים ניתנת הזדמנות להמיר את דתם, אם הם מסרבים הם ירצחו או ישמשו כעבדים. דמויות צדיקות יוזמנו להצטרף ל"מסע-הצלב" ואלו שיסרבו יחשדו מאד אלא אם תינתן סיבה טובה אשר בגללה לא ניתן להצטרף.

נוודים: קבוצות של נודדים שבטיים אלו עשויים להיות שוחרי-שלום או רודפי-מלחמה ועשויים להיות בעלי כל נטיה שהיא. קבוצות קטנות הנמצאות מלקטות או צדות מזון במרחבים הן בד"כ חלק משבט גדול יותר. כל האוצר מוחזק במחנה הראשי. נוודים הם סוחרים ממולחים ובד"כ יש ברשותם מידע אודות מקומות רחוקים, אם כי הם נוטים להיות בעלי אמונות תפלות. קבוצות נוודים מאורגנות כדלהלן:

הרכב נוודי מדבר (בדואים)

נשק ושריון	אחוז האנשים
רומח, שריון עור ומגן, סוס-רכיבה או גמל	50%
קשת, שריון עור, סוס רכיבה או גמל	20%
רומח, שריון-קשקשים ומגן, סוס-רכיבה או גמל	30%

לכל 25 נוודים מנהיג, שהוא לוחם בדרגה 2. לכל 40 נוודים מנהיג שהוא לוחם בדרגה 4. שבטי נוודים עשויים להכיל עד 300 גברים לוחמים אשר מתאספים יחד במחנה בקתות או אוהלים. בנוסף ללוחמים אשר הוזכרו כאן, ישנו לוחם בדרגה 5 לכל 100 גברים ולוחם בדרגה 8 כראש השבט או החמולה. במחנה הראשי, עשוי להיות (50%) כהן בדרגה 9 ויתכן (25%) אף קוסם בדרגה 8.

הרכב נוודי-הרים

נשק שריון	אחוז האנשים
רומח, שריון-עור ומגן, סוס-רכיבה	20%
קשת, שריון עור, סוס-רכיבה	50%
קשת, שריון קשקשים, סוס-רכיבה	20%
רומח, שריון קשקשים ומגן, סוס-רכיבה או מלחמה	10%

סוחר-נודד: סוחרים נודדים הם סוחרים אשר עוברים בשיירת קרוונים מעיר לעיר, קונים סחורות שונות (יינות, בדים, תכשיטים, מתכות יקרות וכיוצא בזה). אלו בקרוון בד"כ רוכבים על-גבי סוסים, אולם במדבר יתכן וירכבו על-גבי גמלים ועל-גבי פרדות בהרים. כל הסוחרים לובשים שריון-קשקשים ונושאים חרב ופגיון. הטבלה הבאה מראה אירגון קרוון אופייני:

מבנה קרוון

סוחרים	עגלות	13	3-23	5-43	בע"ח נוספים
5	10	20	2	1	1–12
10	20	40	4	1	1–12
15	30	60	6	1	1–12
20	40	80	8	1	1–12

לכל הלוחמים דרג"ש 4, הם נושאים חרבות, פגיונות ורובי-קשתות. החיות הנוספות עשויות להיות סוסים, פרדות ואף גמלים. אם בקרוון יש פחות מ-20 עגלות, יש להפחית את האוצר בהתאם.

שודד: שודדים הינם פושעים ושכירי-חרב נמלטים המאורגנים בצורה רופפת ומתקיימים מפשיטה על ישובים ושדידת שיירות ועוברי-אורח. לכל 20 שודדים ישנו מנהיג שהוא לוחם בדרגה שניה. לכל 40 שודדים ישנו לוחם נוסף בדרגה רביעית המשמש כמנהיג הקבוצה כולה.

למחצית מן השודדים שריון עור, מגן, חרב וקשת קצרה. השאר רכובים על גבי סוסי-רכיבה, לובשים שריון קשקשים ומגן, ונושאים חרבות. המנהיגים לובשים שריון-לוחות, נושאים חרב ורומח ורוכבים על גבי סוסי-מלחמה לובשי שיריון. שודדים בדרך כלל מתקבצים במחנות מבוצרים של 50–300 אנשים.

מחנה תמיד מונהג ע"י לוחם בדרגה 9, עם עוד לוחם בדרגה 5 לכל 50 שודדים, ישנו סיכוי של 50% כי קוסם בדרגה 9–11 נמצא במחנה השודדים וסיכוי של 30% כי נמצא במחנה כהן בדרגה 8.

גולם

	עץ	עצם	אמבר	ברונזה
דרוג שריון:	7	2	6	0
קוביות פגיעה:	2 + 2*	6*	10*	20**
תנועה:	40 (13)	40 (13)	60 (20)	80 (26)
התקפות:	1 אגרוף	4 נשק	2 גפר/1 נשיכה	1 אגרוף + מיוחד
נזק:	8–1	ע"י נשק	2–20/2–12/2–12	3–30 + מיוחד
מס' מופיעים:	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 4	לוחם: 5	לוחם: 10
מוראל:	12	12	12	12
סוג אוצר:	אין	אין	אין	אין
נטייה:	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי
ערך בנק"נ:	35	500	1,600	4,300

הגולם הינו מפלצת קסומה, רבת-עוצמה, אשר נוצרה וקיבלה חיים על-ידי קוסם או כהן בדרגה גבוהה, גולמים ניתן ליצור כמעט מכל חומר, אולם אלו הרשומים כאן הם אופיניים. שה"מ רשאי להמציא סוגים חדשים, בעלי כוחות מיוחדים כרצונו.

לגולמים ניתן להזיק אך ורק על-ידי קסמים או נשקים קסומים. הם גם חסינים בפני לחשי *הרדמה, הקסמה* או *מאחז*, וכן בפני כל הגזים (מאחר והם אינם נושמים). תהליך יצירת גולם הוא יקר, דורש זמן ומעבר לכוחם של דמויות השחקנים בכללי מו"ד למתקדם.

גולם עץ: מפלצות אלו הן דמויות בני-אדם גסות בגובה של כמטר אחד. הם נעים בכבדות, עם עונשין של 1- לגלגולי היוזמה. הם נשרפים בקלות, עם עונשין של 2- לכל גילגולי הצלה נגד אש וכל התקפה כזו זוכה בבונוס של +1 לכל קוביית נזק. לעומת זאת, הם חסינים בפני כל התקפה על בסיס קור וכל ירי קליעים, לרבות לחשי קליע קסם.

גולם עצם: אלו הם יצורים בגובה 2 מ' העשויים מעצמות בני-אדם אשר צורפו יחד ליצירת דמות אנוש. ארבעת זרועותיהם עשויות להיות מחוברות כמעט לכל מקום בגופם, וכל זרוע מסוגלת להחזיק בכלי-נשק. גולם עצם מסוגל להשתמש בארבעה נשקים חד-ידניים (או שניים דו-ידניים) והוא מסוגל לתקוף שני יריבים בכל סיבוב. גולמי עצם חסינים בפני התקפות אש, קור וחשמל.

גולם ברונזה: יצורים אלו מזכירים במעט ענקי-אש, עורם ברונזה ודמם הוא אש נוזלית. כל יצור הנפגע על-ידי גולם ברונזה סופג 1–10 נקודות נזק נוספות מן החום הרב שבתוכו (אלא אם הוא עמיד לאש). על כל מי שמצליח לגרום לגולם נזק באמצעות נשק חד, לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות או לספוג 2–12 נקודות מן ה"דם" הלוהט המשפריץ מן הפציעה. גולמי ברונזה אינם מושפעים מהתקפות על בסיס אש.

באסיליסק

דרוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	6+1**
תנועה:	(6) 18
התקפות:	1 נשיכה /1 מבט
נזק:	1–10 + שיתוק
מס' מופיעים:	1–6 (1–6)
ניצל כמו:	לוחם: 6
מוראל:	9
סוג אוצר:	F
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	950

באסיליסק הוא לטאה קסומה ללא תבונה באורך 3 מטר. הוא חי בניקרות תת קרקעיות, או באזורי צמחיה פראיים וסבוכים. כל יצור שניפגע על ידי באסיליסק חייב לבצע זריקת הצלה כנגד לחש, הפיכה לאבן או שיתוק (כולל את הציוד שנושא הקורבן).

למבטו של באסיליסק יש אותה השפעה. כל אדם שנתקל במבטו חייב לבצע את אותה זריקת הצלה או להיות משותק. דמות מופתעת תיתקל ישירות במבט. דמות הנלחמת בקרב פנים-אל-פנים עם היצור חייבת להתחמק מהמבט או להתקל במבט בכל תור. אם נמנעים מהמבט, מתוסף לכל גלגול הצלה קנס של 4-. בשעה שהבאסיליסק מקבל +2 להתקפות. ניתן להשתמש במראה לבטחון נוסף. (ראה 'מראה" עמ' 20) כאשר משתמשים במראה נוסף קנס של 2- לגילגול הצלה (במקום 4-). התוקף לא יוכל להשתמש במגן. האזור חייב להיות מואר בכדי שהמראה תהיה יעילה. אם הבאסיליסק רואה עצמו במראה (בדוק גילגול 1 ב-1ק6 כל תור) הוא חייב לבצע זריקת הצלה או להפוך לאבן.

ג'יני (זוטר)*

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	7+1*
תנועה:	30 מ' (10 מ')
בתעופה:	80 מ' (25 מ')
התקפות:	1 אגרוף או מערבולת+מיוחד
נזק:	2–16 אגרוף או 2–12 מערבולת
מס' מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 14

מוראל:	12
סוג אוצר:	אין
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	850

הג'ינים הם יצורים נבונים, חופשיים ומכושפים ממימד יסוד האויר. הם נראים כיצורים דמויי-אדם גבוהים מוקפים עננים. ג'ינים הם קסומים מאד מטיבעם, וניתן להזיק להם אך ורק על ידי קסמים וכלי נשק קסומים.

ג'יני יכול להשתמש בכל אחד משבעת כוחותיו שלוש פעמים בכל יום. כוחות אלו הם: *יצירת מזון ומשקה* (ככהן בדרגה שביעית); *יצירת חפצים מתכתיים* במשקל של עד 1,000 מט (לתקופה זמנית משתנה עפ"י הסוג: זהב – יום אחד, ברזל – סיבוב אחד); *יצירת חפצים מעץ* ופריטים קלים עד למשקל של 1,000 מט, אשר יהיו קיימים לצמיתות; *להיעלם; להיפך לגז; יצירת סופת ציקלון; יצירת אשליות* (אשר משפיעות על ראיה ועל שמיעה ומתקימות עד אשר נוגעים בהן או מבטלים אותן בדרך קסם – אין הג'יני צריך להתרכז על מנת לקים אותן).

לג'יני שתי שיטות התקפה – בצורה הרגילה הוא תוקף עם אגרופיו. הוא גם יכול להפוך עצמו *למערבולת* אויר-קונוס בגובה 23 מ', ובקוטר של 6 מ' בראשו, 3 מ' בבסיסו, קצב תנועה 40 מ'.

גמל

דרוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2
תנועה:	45 (15)
התקפות:	1 נשיכה / 1 פרסה
נזק:	1/1-4
מס' מופיעים:	0 (2-8)
ניצל כמו:	לוחם: 1
מוראל:	7
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	20

הגמל הוא חיה בעלת מזג רע. הוא נושך ובועט בכל יצור הנקרה בדרכו כולל בעליו. לרוב הוא בועט ברגל אחת. גמלים משמשים כבהמות רכיבה ונשיאה במדבריות ואדמות חשופות (התנועה היא כמו באזור חלק). גמל שהושקה היטב יכול להיתקיים במשך שבועות ללא מים. הוא יכול לשאת משקל עד ל-3000 מט' במהירות רגילה, כאשר המקסימום הוא 6000 מט'.

גורגון

דרוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	8*
תנועה:	40 (13)
התקפות:	1 קרן או 1 התאבנות
נזק:	2-12 או הפחדה
מס' מופיעים:	1-2 (1-4)
ניצל כמו:	לוחם: 8
מוראל:	8
סוג אוצר:	E
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	1,200

גורגון הינו מפלצת קסומה דמויית-שור המכוסה בקשקשי ברזל גדולים, השוכנת בד"כ בגבעות או במשטחי דשא. הוא עשוי לתקוף באמצעות שתי קרניו הגדולות (יתכן והוא מסתער, לנזק כפול), או להשתמש בנשק הנשיפה הנורא שלו. נשיפתו מוציאה ענן גז, 20 מ' אורך ו-3 מ' רוחב. אלו הנמצאים בתוכו חייבים לבצע גלגול הצלה נגד התאבנות ולא הם יהפכו לאבן. גורגונים חסינים בפני נשק הנשיפה שלהם וכל התקפה מאבנת אחרת.

גריפון

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	7
תנועה:	40 (13)
תעופה:	(120) (40)
התקפות:	2 טפר/1 נשיכה
נזק:	2-16/1-4/1-4
מס' מופיעים:	1 (2-16)
ניצל כמו:	לוחם: 4
מוראל:	8
סוג אוצר:	E
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	450

גריפון הינו מפלצת גדולה בעלת ראש, כנפים וטפרים קדמיים של נשר וחלק אחורי של אריה. הטרף החביב עליו הם סוסים. כאשר הוא נמצא במרחק של 40 מ' ומטה מסוס, על

(המשך בע"מ 49)

דג ענק

	בס ענק	דג-סלעים קוצני	סטורג'ן ענק
דרוג שריון:	7	7	0
קוביות פגיעה:	2	5 + *5	10 + *2
תנועה (שחיה)*:	40 (12)	60 (20)	60 (20)
התקפות:	נשיכה 1	4 קוצים + רעל	נשיכה 1
נזק:	1-6	1-4 כ"א + רעל	2-20
מס' מופיעים:	0 (2-8)	0 (2-8)	0 (1-2)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 3	לוחם: 5
מוראל:	8	8	9
סוג אוצר:	אין	אין	אין
נטייה:	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי
ערך בנק"נ:	20	225	1600

שלושה דגים ענקיים אלו הינם טיפוסיים: קיימים סוגים רבים שונים, ושה"מ יכול ליצור מהם ככל העולה על רוחו.

באס ענק: דגים אלו בד"כ ביישנים, ויתקפו אך ורק אם מנת מזון צפה בקירבתם או על פני המים. "ניקסים" מסוגלים גם לזמנם ולהורות להם להילחם.

בו עשויים לחשוב כי הוא אבן או גוש פחם (סיכוי של 70%). אם מטרידים אותו הדג יתקוף על מנת להבריח האויבים. אם בטעות באים איתו במגע, הקורבן נפגע מיידית על-ידי ארבעה מהקוצים החדים המרסים את גופו של היצור, וסופג מכך 1-4 נקודות נזק לכל קוץ ונדרש לבצע גילגול הצלה כנגד רעל לכל פגיעה. כשלון פירושו מוות. למרות התקפותיו הקטלניות, הדג בדרך-כלל שלו, ויתקוף אך ורק אם מטרידים אותו.

סטורג'ן ענק: יצור מסוכן זה הוא בעל אורך של כמעט 10 מ' והוא מכוסה בקשקשים דמוי-שריון. הוא לוחם קשה, ומסוגל לבלוע את יריבו בגלגול פגיעה של 18 ומעלה. הקורבן סופג 2-12 נקודות נזק לסיבוב ועליו לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות או להיות משותק. אם הוא אינו משותק הקורבן יהיה מסוגל לתקוף מבפנים.

הגריפון לבצע בדיקת מוראל או לתקוף מיד. גריפונים חזקים ביותר ועשויים לצלול ולשאת בציפורניהם יצורים בגודל סוס או קטנים יותר (אולם במחצית קצב התנועה הרגיל).

גריפונים פראיים יתקפו כל מי שמתקרב לקינם. ניתן לאלפם אם לוכדים אותם בצעירותם, ולהופכם לבהמות-רכיבה עזות ונאמנות. עם זאת, גם גריפונים מאולפים עלולים לתקוף סוסים ויש לבצע את בדיקת המוראל המוזכרת לעיל.

דג-איש

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	1–4
תנועה:	40 (13)
התקפות:	1 נשק
נזק:	ע"י נשק
מס' מופיעים:	0 (1–20)
ניצל כמו:	לוחם: 1–4
מוראל:	8
סוג אוצר:	A
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	10, 20, 35, או 75

לדג-איש חצי גוף עליון של בן-אדם וחצי גוף תחתון של דג גדול. דגי-איש חמושים בחניתות, קלשונים (כחניתות) או פגיונות. הם שוכנים במים בקרבת חוף וצדים וקוצרים אצות ים. למעט מנהיגם כל הדג-איש הם בעלי קובית-פגיעה אחת וניצלים כמו לוחם בדרגה 1.

מס' המופיעים מיצג חבורת ציידים קטנה, אם כי דגי-איש יוצרים כפרים תת-מימיים של 100–300 תושבים. על כל 10 דגי-איש בהם נתקלים, ישנו מנהיג בעל 2 קוביות פגיעה. על כל 50 ישנו מנהיג אחד בעל 4 קוביות-פגיעה. מנהיגי דגי-איש ניצלים כמו לוחמים בדרגה השווה לקובית-הפגיעה שלהם. דגי-איש מחזיקים בחיות ובמפלצות ימיות מאומנות השומרות להם על בתיהם.

הידרה

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	5–12
תנועה:	40 (13)
התקפות:	5–12 נשיכות
נזק:	1–10 כל אחד
מס' מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 12–5
מוראל:	11
סוג אוצר:	B
טייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	175, 275, 450, 650, 900, או 1,100

הידרה הוא יצור גדול בעל גוף כשל דרקון ו-5–12 ראשים של נחש. יש לו קוביית פגיעה אחת על כל ראש ולכל ראש 8 נקודות פגיעה. גלגולי ההצלה שלו הם כשל לוחם בדרגה השווה למספר הראשים שלו. ההידרה יתקוף באמצעות כל ראשיו בכל סיבוב. על כל 8 נקודות נזק שההידרה סופג הוא מאבד ראש אחד. *לדוגמא*, אם הידרה בעל שבעה ראשים סופג 18 נקודות נזק, הוא יתקוף רק עם חמישה ראשים בסיבוב הבא.

אתה עשוי לרצות ליצור הידרות מיוחדים. אלו העשוים להיות בעלי נשיכות ארסיות או נשיפות אש (ככלב-שאול, ל-8 נקודות נזק לכל ראש). יצורים אלו יש להכניס כשומרים על אוצרות מיוחדים.

הידרות ימיות: מפלצות אלו הסתגלו למים. הן בעלות סנפירים במקום רגליים. מלבד זאת הן זהות לאחיהם היבשתיים.

הידרות מעופפות: מפלצות נדירות ומסוכנות אלו הן בעלות כנפי-עטלף ענקיות, ולעולם אין מבלבלים בינן לבין דרקונים או ויברנים. הן יכולות לצלול אל קורבנותיהן ולתקוף אותם באמצעות שלושה מהראשים, כאשר כל ראש מסוגל לשאת קורבן בגודל אדם או קטן יותר. קצב התנועה בתעופה הוא 20 מ' לסיבוב, הפוחת ב-3 מ' לכל קורבן שנישא. קוביות-פגיעה הן 5–9**

היפוגריף

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	3 + 1
תנועה:	60 (20)
תעופה:	(120) (40)
התקפות:	2 טפר/1 נשיכה
נזק:	1–10/1–6/1–6
מס' מופיעים:	0 (2–16)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	50

היפוגריף הינו יצור מופלא בעל חלקי גוף קדמיים של נשר ענק ואחוריים של סוס. אם מאלפים אותם ניתן לרכב על ההיפוגריפים. בדרך-כלל הם יתקפו פגסוסים אשר מהווים את יריביהם בנפש. היפוגריפים מקימים את קיניהם בהרים סלעיים, ועשויים לצלול אל טרפם ולחטוף בציפורניהם קורבן בגודל אדם או קטן יותר.

וויברן

דרוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	*7
תנועה:	30 (10)
תעופה:	80 (26)
התקפות:	1 נשיכה/1 עקיצה
נזק:	1–6/2–16 + רעל
מס' מופיעים:	1–2 (1–6)
ניצל כמו:	לוחם: 4
מוראל:	9
סוג אוצר:	E
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	850

וויברן נראה כדרקון דו-רגלי בעל זנב ארוך. בקרב, הוויבורן נושך ומקשית את זנבו מעל ראשו ותוקף יריבים העומדים לפניו. על אלו הנעקצים ע"י הזנב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות. בהמות אלו מעדיפות לחיות בצוקים או ביערות, אולם ניתן למצוא אותם בכל מקום.

חד-קרן

דרוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	*4
תנועה:	80 (26)
התקפות:	2 בעיטות/1 קרן
נזק:	1–8 כל אחד
מס' מופיעים:	1–2 (1–8)
ניצל כמו:	לוחם: 8
מוראל:	7 (9)
סוג אוצר:	אין
נטייה:	צדיק
ערך בנק"נ:	125

חד-קרן נראה כסוס טמיר עם קרן הצומחת לו מן המצח. הוא יצור ביישן, אולם עז כאשר הוא דחוק בפינה. אך ורק נערה טהורה יכולה לדבר עם אחד או לרכב עליו. הוא מסוגל להעתיק את מקומו (עם רוכב) בצורה קסומה פעם ביום למרחק של עד 120 מ'. המוראל של חד-קרן משתפר בהרבה (9) אם יש עליו רוכב.

חזיר שטני

דרוג שריון:	3 (9)
קוביות פגיעה:	9*
תנועה:	50 מ' (20 מ')
התקפות:	נשיכה או מכה 1
נזק:	2–12 או ע"פי סוג הנשק
מס' מופיעים:	1–3 (1–4)
ניצל כמו:	לוחם: 9
מוראל:	10
סוג אוצר:	C
בצורת אדם:	40 מ' (12מ')
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	1600

חזיר שטני עשוי להופיע כחזיר-בר ענק או בן - אדם מאד שמן. הוא ליקנטרופ, הנפגע רק על-ידי כלי-נשק קסומים או מכסף. אף כי הוא יכול להחליף את צורתו כאוות-נפשו

במשך הלילה, עליו להישאר בצורה אחת בלבד במשך שעות האור. חזירים שטניים מעדיפים את שולי ההתישבות האנושית בעדיפות בקרבת ביצות או יערות. הם אוכלי בשר, אשר אוהבים במיוחד בשר אדם, ויארבו לכאלה אם יוכלו.

כל חזיר שטני מסוגל להטיל שלושה לחשי *הקסמת איש* ביום. הוא מסוגל להשתמש בלחש זה הן בצורת אדם והן בצורת חזיר. ניתן לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים, אולם עם עונשין של 2– לגלגול. בדרך כלל יש לכל חזיר שטני 3–0 (1ק4–1) בני אדם תחת שליטתו.



חימרה

דרוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	9**
תנועה:	12 (36)
התקפות:	2 טפרים/3 ראשים + נשיפה
נזק:	1-3/1-3/2-8/ 1-10/3-12/3-18+
מס' מופיעים:	1-2 (1-4)
ניצל כמו:	לוחם: 9
מורָאל:	9
סוג אוצר:	F
בתעופה:	54 (18)
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	2,300

חימרה היא שילוב מעוות של שלושה יצורים שונים. היא בעלת שלושה ראשים (עז, אריה ודרקון), חלק גוף קדמי של אריה, חלק אחורי של עז וכנפיים וזנב של דרקון. ראש העז מנגח, ראש האריה נושך וראש הדרקון יכול לנשוך או לנשוף אש (קונוס באורך 15 מ' וברוחב סופי של 3 מ', ל–3–18 נקודות נזק). ניתן להשתמש בנשיפה לא יותר מ–3 פעמים ביום. אם קובעים בצורה אקראית, יש סיכוי של 50% לנשיפת אש, כמו אצל דרקון. חימרות בד"כ מתגוררות בגבעות פראיות, אולם לעיתים ניתן למוצאן במבוכים.

טרול

דרוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	6 + 3*
תנועה:	40 (13)
התקפות:	2 טפר/1 נשיכה
נזק:	1-6/1-6/1-10
מס' מופיעים:	1-8 (1-8)
ניצל כמו:	לוחם: 6
מורָאל:	10 (8)
סוג אוצר:	D
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	650

טרולים הם בגובה 2.5 מ', רזים, נבונים ודמויי–אדם, עם עור כמעט כגומי. הם מעדיפים קורבנות אדם ודמויי–אדם כמזונם. הם שוכנים כמעט בכל מקום, לעיתים קרובות במגורים החרבים של קורבנותיהם.

טרול הוא חזק ביותר, ותוקף את יריביו בעזרת טפריו ושיניו החדות. יש לו יכולת ריפוי עצמי או התחדשות עצמית, היכולת לצמוח מחדש כאשר נגרם לו נזק. הוא מתחיל להתחדש 3 סיבובים לאחר שנגרם לו נזק. פצעי הטרול מתרפאים בעצמם בקצב של 3 נקודות פגיעה לסיבוב, ואף איברים קטועים יזחלו חזרה לגוף ויתחברו מחדש. ראשו וזרועותיו של היצור ימשיכו להילחם כל עוד יש לו נקודת פגיעה אחת או יותר. עם זאת הטרול אינו מסוגל לרפאות נזק מאש או מחומצה, וכאשר הוא מותקף בדרכים אלו, מידת המוראל שלו היא 8. אלא אם הוא מושמד לחלוטין באמצעות אש או חומצה, בסופו של דבר הוא יתרפא ויתחדש לחלוטין.

טריאנט

דרוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	8*
תנועה:	20 (6)
התקפות:	2 ענפים
נזק:	2-5
מס' מופיעים:	1-4 (1-6)
ניצל כמו:	לוחם: 8
מורָאל:	9
סוג אוצר:	C
נטייה:	צדיק
ערך בנק"נ:	25

טריאנט הוא יצור נבון בגובה 6 מ', הנראה כעץ. הוא טרוד אך ורק בשמירה על יערות וצמחיה. טריאנטים מדברים בלשון איטית וקשה, ולא בוטחים באלו המשתמשים באש. אם כי נשקים רגילים מזיקים להם, נשקים גסים (כגון אלות) גורמים רק לנקודת נזק אחת בפגיעה (בנוסף לתוספות רוח וקסם). כל היתקלות עם טריאנטים מתחילה במרחק של 30 מ' או פחות, מאחר והם כמעט זהים לחלוטין לעצים רגילים, והם מפתיעים בגלגול של 1–3 (ב–1ק6).

כל טריאנט מסוגל להנפיש שני עצים כלשהם בתחום 20 מ' כך שהם ינועו בקצב של 10 מ' בתור וילחמו כטריאנטים. טריאנט יכול לשנות מסיבוב לסיבוב אלו עצים הוא מנפיש.

טרמיט מים

	ביצה	מים מתוקים	מי מלח
דרוג שריון:	4	6	5
קוביות פגיעה:	1 + 1	2 + 1	4
תנועה:	30 (10)	40 (13)	60 (20)
התקפות:	ראה מטה	ראה מטה	ראה מטה
נזק:	1-3	1-4	1-6
מס' מופיעים:	0 (1-4)	0 (1-3)	0 (2-7)
ניצל כמו:	לוחם:1	לוחם:2	לוחם:3
מורָאל:	10	8	11
סוג אוצר:	אין	אין	אין
נטייה:	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי
ערך בנק"נ:	15	25	75

טרמיטי מים באים באורכים של 30 ס"מ עד 1.5 מ', כשהגדולים ביותר מצוים רק בים. כולם בעלי צורה של טרמיטים רגילים, למעט שק גמיש בביטנם המאפשר להם להכניס ולהוציא מים לצורך תנועה ותזונה. כאשר השק בשיא גודלו, היצור נראה כבלון גדול עם ראש חרק קטן מלפנים.

היצור אינו נושך אלא אם הוא דחוק בפינה; במקום זה הוא משתמש בהתזת דיו להגנתו. כאשר הוא נבהל מעל פני–המים עליו לבצע גלגול פגיעה רגיל. קורבן הנפגע מן ההתזה חייב לבצע גלגול הצלה נגד רעל ולא הוא יהיה משותק למשך תור אחד. אם הוא נבהל מתחת למים הדיו אינו משתק, אלא פשוט מהווה מסווה לנסיגתו של היצור.

הפחד הממשי מיצורים אלו הוא מהנזק שהם גורמים לספינות. הם נאחזים בגוף הספינה וגורמים לנזק לגוף בשווי של הנשיכה שלהם לפני שהם משתחררים. ברגע שנגרם נזק, ישנו סיכוי של 50% בסיבוב שמישהו ישים–לב לנזילה.

טרינוסאורוס רקס

דרוג שריון: 3
קוביות פגיעה: 20
תנועה: 40 (13)
התקפות: 1 נשיכה
נזק: 6–36
מס' מופיעים: 0 (1–2)
ניצל כמו: לוחם: 10
מוראל: 11
סוג אוצר: 3 X V
נטייה: ניטראלי
ערך בנק"נ: 2,000

הטרינוסאורוס רקס הוא אחד מן הדינוזאורוסים הטורפים הגדולים ביותר, גובהו יותר מ–6 מ' מלתעותיו הגדולות מחומשות בשיניים מחודדות והוא נע זקוף על שתי רגליו האחוריות. הוא יתקוף כל דבר בגודל אדם או גדול יותר, כאשר בד"כ הוא יתקוף קודם את היצור הגדול ביותר. הוא מסוגל לבלוע בשלמות קורבן בגודל אדם בגלגול של 19–20: הקורבן סופג 2–8 נקודות נזק בכל סיבוב עד אשר הוא משוחרר. בדרך–כלל נמצא טרינוסאורוס רקס באזור "עולמות אבודים".

טריקרטופ

דרוג שריון: 2
קוביות פגיעה: 11
תנועה: 30 (10)
התקפות: 1 רמיסה
נזק: 3–18 כל אחד
מס' מופיעים: 0 (1–4)
ניצל כמו: לוחם: 6
מוראל: 8
סוג אוצר: אין
נטייה: ניטראלי
ערך בנק"נ: 1,100

טריקרטופ הוא דינזאורוס מרובע–רגליים, שרירי ביותר, בגובה 4 מ' ובאורך של כ–13 מ'. יש לו שלוש קרניים היוצאות מן השכבה העצמית המכסה את ראשו. אם כי הוא צמחוני, הוא תוקפני ומסוכן, ובדרך–כלל יתקוף מיד. הוא עשוי להסתער (לנזק כפול) בהתקפתו הראשונה. טריקרטופ מצויים במישורים ב"עולמות אבודים".

יסודון

סוג: *אויר, אדמה,*
אש ומים
דרוג שריון: 2, 0 או –2
(ראה מטה)
קוביות פגיעה: 8, 12 או 16
(ראה מטה)
תנועה: אויר (עף): 120 (40)
אדמה: 20 (6)
אש: 40 (13)
מים: 20 (6)
שחיה: 60 (20)
התקפות: 1 או מיוחד
נזק: 1–8, 2–16, או 3–24
מס' מופיעים: 1 (1)
ניצל כמו: לוחם: 8–16 (משתנה)
מוראל: 10
סוג אוצר: אין
נטייה: נייטראלי

המזמן	דרג"ש	קב"פ	ערך	נזק	ניצל כמו
מטה	2	8	650	1–8	לוחם: 8
מכשיר	0	12	1,100	2–16	לוחם: 12
לחש	–2	16	1,350	3–24	לוחם: 16

יסודון הינו יצור קסום ומכושף אשר מתגורר במישור קיום אחר (אחד ממישורי היסודות). ניתן להזיק לו אך ורק באמצעות קסמים או נשקים קסומים.

יסודון מטה (החלשים ביותר) מזומנים ע"י קוסם בעל מטה מיוחד.

יסודון מכשיר מזומנים ע"י שימוש בחפץ קסום כלשהו אחר.

יסודוני לחש מזומנים ע"י הטלת לחש הקוסם מהעוצמה החמישית.

על–מנת לזמן יסודון, על הדמות להיות בקירבת כמות גדולה של אותו יסוד (האויר הפתוח, אדמה חשופה, בריכת מים או מדורה גדולה). כאשר היסודון מגיע הוא עוין ויש לשלוט בו כל העת על–ידי התרכזות בכך. ריכוזו של המזמן עלול להיפגע מספיגת נזק או כשלון בגלגול הצלה כלשהו, והמזמן לא יהיה מסוגל לנוע במהירות הגבוהה ממחצית מהירותו הרגילה בשעה שהוא מתרכז.

אם מופר ריכוזו של המזמן, היסודון יתקוף. אם מאבדים את השליטה , לא ניתן להשיבה יותר. היסודון עשוי לתקוף כל יצור העומד בינו לבין מזמנו.

יסודון אשר מזומן למקום הקטן מדי עבורו (ראה בהמשך הערות לגבי גודל), היסודון ימלא את המקום הפנוי ובתהליך זה עשוי לפגוע במזמן ובכך להפריע את ריכוזו של המזמן). עם זאת, יסודון אינו מסוגל לעבור אזור תחת השפעת *לחש הגנה מפני רשע.*

יסודון יעלם אם ישמידו אותו או את מזמנו, או כאשר המזמן שולח אותו חזרה אל מישור קיומו (פעולה הדורשת שליטה), או אם מוטל עליו *לחש ביטול קסם.*

יסודון אויר נראה כרוח מערבולת גדולה, גובהו כ–65 ס"מ וקוטרו 20 ס"מ לכל קובית פגיעה (יסודון מטה יהיה בגובה 5.20 מ' ובעל קוטר של 1.60 מ'). בקרב, על כל הקורבנות בעלי 2 קב"פ או פחות הנפגעים ע"י המערבולת לבצע גלגול הצלה כנגד קרן מוות ולא, להיסחף ע"י הרוח. היסודון גורם ל– 1–8 נקודות נזק נוספות לכל יצור הנמצא בתעופה.

יסודון אדמה נראה כדמות אדם ענקית. בגובה 30 ס"מ לכל קובית פגיעה (יסודון לחש יהיה בגובה 4.80 מ'). הוא אינו מסוגל לעבור מאגר מים אשר רוחבו גדול מגובהו של היסודון. הוא גורם ל–1–8 נקודות נזק נוספות לכל יריב העומד על האדמה.

יסודון אש נראה כעמוד אש הבוער בעוצמה, בגובה 30 ס"מ ובקוטר 30 ס"מ לכל קובית פגיעה (יסודון מכשיר יהיה בגובה 3.60 מ' ובעל קוטר של 3.60 מ'). הוא אינו מסוגל לעבור מאגר מים הרחב מקוטרו. הוא גורם ל–1–8 נקודות נזק נוספות לכל יצור בעל תכונות הקשורות בקור.

יסודון מים נראה כגל מים גדול, בגובה 15 ס"מ ובקוטר 60 ס"מ לכל קובית פגיעה (יסודון מטה הוא בגובה 1.20 מ' ובקוטר 4.80 מ'). הוא אינו מסוגל לנוע מחוץ למים למרחק העולה על 20 מ'. הוא גורם ל– 1–8 נקודות נזק נוספות לכל יריב הנמצא במים.

כלב הבהוב

דרוג שריון: 5
קוביות פגיעה: 4*
תנועה: 36 (12)
התקפות: 1 נשיכה
נזק: 1–6
מס' מופיעים: 1–6 (4–9)
ניצל כמו: לוחם: 4
מוראל: 6
סוג אוצר: C
נטייה: צדק
ערך בנק"נ: 125

יצור מיוחד זה, דומה במראהו החיצוני לדינגו אוסטרלי, נבון מאד, לעיתים קרובות מסתובב בלהקות, ומשתמש ביכולת העתקה (טלפורטציה) מוגבלת. הוא יכול "להיעלם" במקום אחד ומייד להופיע במקום אחר. האינסטינקטים שלו מונעים ממנו להופיע בתוך עצמים קשיחים. כאשר הוא תוקף הוא מופיע קרוב ליריב , תוקף, ואח"כ מופיע מחדש במרחק של 3–12 מ'. בכל סיבוב אשר יש לכלבי ההבהוב את היוזמה, הם יכולים לתקוף בבטחה, ולהיעלם לפני שהמתגונן יוכל להשיב התקפה. אם הם מאוימים בצורה חמורה, להקה שלמה תיעלם ולא תופיע מחדש. כלבי הבהוב תמיד יתקפו "מפלצות משתקפות", אויביהם הנצחיים.



כלב-שאול

דרוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	3–7**
תנועה:	40 (13)
התקפות:	1 נשיכה או 1 נשיפה
נזק:	1–6 או מיוחד
מס' מופיעים:	2–8 (2–8)
ניצל כמו:	לוחם: 3–7
מורל:	9
סוג אוצר:	C
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	65, 175, 425, 752 או 1,250

גודלה של מפלצת חומה-אדומה זו, הדומה לכלב, הוא כשל פוני קטן. כלבי-שאול מאד ערמומיים ונבונים. לעיתים קרובות הם מסוגלים לראות את *הבלתי-נראה* (כשם שעושה כן לחש הקוסם; סיכויים של 75% בכל סיבוב, טווח 20 מ'). הם חסינים בפני אש רגילה ומבצעים את כל גילגולי ההצלה כלוחמים הדרגבה הזהה לקב"פ שלהם.. ברוב המיקרים ניתן למצואם בקירבת הרי-געש, עמוק בתוך מבוכים או בחברת יצורים אוהבי-אש אחרים (כגון ענקי-אש). כלב-שאול תוקף קורבן אחד, בנשיפת אש (1/3 סיכויים) או בנשיכה (2/3), בכל סיבוב. הנשיפה גורמת ל-1–6 נקודות נזק לכל קוביית פגיעה של הכלב. קורבן הנשיפה רשאי לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון בכדי להוריד את כמות הנזק למחציתה.

מאנטיקור

דרוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	6 + 1*
תנועה:	40 (13)
תעופה:	(60) (20)
התקפות:	2 טפר/1 נשיכה או 6 קוצים
נזק:	1–4/1–4/2–8 או 1–6 כל אחד
מס' מופיעים:	1–2 (1–4)
ניצל כמו:	לוחם: 6
מורל:	9
סוג אוצר:	D
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	650

מאנטיקור הינו יצור נוראי בעל גוף אריה, כנפי עטלף, זנב בעל קוצים ופנים של אדם בעל ניבים גדולים וחדים. המאכל האהוב עליו הוא בני-אדם. יש לו 24 קוצים בזנב והוא מסוגל לירות שישה בכל סיבוב אף בעת תעופה (טווחים 60/30/15). היצור מצמיח מחדש 2 קוצים ביום. בדרך-כלל שוכנים מאנטיקורים בהרים פראיים. לעיתים קרובות הם יעקבו אחרי בני-אדם ויערכו מארב באמצעות התקפות קוצים כאשר החבורה עוצרת למנוחה.

מהלך בלתי-נראה

דרוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	8*
תנועה:	40 (13)
התקפות:	1 נשיפה
נזק:	4–16
מס' מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם: 8
מורל:	12
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	1,200

מהלך בלתי-נראה הינו מפלצת קסומה דמויית-אדם ממישור קיום אחר, אשר זומן ע"י לחש הקוסם *מהלך בלתי-נראה*. אם המהלך מקבל משימה פשוטה אשר ניסוחה ברור וניתן לסימה במהירות, הוא יצוית מיד. אם המשימה ארוכה או מורכבת, היצור ינסה לעוות את הכוונה ויקיים את ההוראה כלשונה. *לדוגמא*, אם הוא יקבל הוראה לשמור על אוצר למשך יותר משבוע, המהלך עשוי לקחת את האוצר למישור הקיום שלו ולשמור עליו שם.

לעיתים קרובות נעשה שימוש במהלך בלתי-נראה לאיתור והריגת יריבים. הוא נבון מאד, וצייד מעולה. אם קורבנו אינו מסוגל להבחין בדברים בלתי-נראים, המהלך יפתיע אותו בגלגול של 1–5 (ב-1ק6). הוא ישוב למישור שלו אם הוא נהרג, מבוטל (ביטול-קסם) או כשהשלים את משימתו.

מומייה*

דרוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	5 + 1**
תנועה:	20 (6)
התקפות:	1 נגיעה
נזק:	1–12 + מחלה
מס' מופיעים:	1–4 (1–12)
ניצל כמו:	לוחם: 5
מורל:	12
סוג אוצר:	D
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	575

מומיות הן *אל-מתים* השוכנים בקרבת חורבות עזובות וקברים. על כל דמות אשר רואה מומייה לבצע גלגול הצלה נגד שיתוק או להיעצר, משותק מפחד, עד אשר המומייה יוצאת מטווח הראיה. מגע המומייה גורם למחלות בנוסף לנזק (ללא גלגול הצלה). מחלה מרקיבה נוראית זו מונעת כל ריפוי קסום, ומאיטה ריפוי רגיל ל-10% מקצבו הרגיל. המחלה נמשכת עד אשר מרפאים אותה בצורה קסומה.

למומיות ניתן להזיק אך ורק באמצעות לחשים, אש או נשקים קסומים, ואף אלו גורמים רק למחצית הנזק. הם חסינים בפני לחשי *שינה, הקסמה, ומאחז*.

מפלצת משתקפת

דרוג שריון:	4
קוביות פגיעה:	6*
תנועה:	50 מ' (15 מ')
התקפות:	2 מחושים
נזק:	2–8 / 2–8
מס' מופיעים:	1–4 (1–4)
ניצל כמו:	לוחם: 6
מורל:	8
סוג אוצר:	D
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	500

מפלצת משתקפת נראית כפנתר שחור גדול בעל שש רגליים ושני מחושים היוצאים מכתפיו. היא תוקפת עם מחושים אלו אשר יש להם קצוות מחודדים דמויי-קרניים. עורה של מפלצת משתקפת שובר קרני אור, כך שהיצור תמיד נראה במרחק מטר ממיקומו האמיתי. לכל התוקף אותה יש עונשין של -2 לכל גילגולי הפגיעה, והיצור זוכה בבונוס של +2 לכל גלגולי ההצלה. אם היצור נפגע קשות (כ-6 נקודות פגיעה או פחות) הוא עשוי להשתמש בהתקפת נשיכה (בונוס של +2 לגלגול הפגיעה, נזק 1–6). מפלצות משתקפות הן בעלות תבונה מועטה. הן שונאות ופוחדות מכלבי הבהוב, ותמיד יתקפו אותם ואת מי שנמצא בחברתם.

נחיל חרקים

דרוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2*, 3*, או 4*
תנועה:	10 (3)
תעופה:	20 (6)
התקפות:	1 השפעת אזור
נזק:	ראה מטה
מס' מופיעים:	1 נחיל (1–3 נחילים)
ניצל כמו:	אדם רגיל
מורל:	11
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	25, 50, או 125

נחיל חרקים איננו יצור בודד, כי אם קבוצת חרקים קטנים הפועלים יחד. הוא עשוי

להימשך לאור או לריחות מוזרים, או עשוי להגן על מאורתו (הקן עצמו). הנחיל עשוי למלאות נפח של 3 x 3 x 10 מ' או יותר. החרקים הם בגודל רגיל ועשויים להיות לא-מעופפים (נמלים, מרבה-רגליים או עכבישים), או מעופפים (דבורים או צרעות), או שניהם (חיפושיות או ארבה).

הנחיל אינו מבצע גלגול פגיעה; יש לו "השפעה אזורית". כל הקורבנות לובשי-השריון בתחומי האזור (וכל מפלצת בעלת דרג"ש 5 או טוב מזה) סופגים באופן אוטומטי 2 נקודות נזק בכל סיבוב. קורבנות ללא שריון (ומפלצות עם דרג"ש 6 או גרוע מזה) סופגים 4 נקודות בכל סיבוב. כל קורבן הבורח אל מחוץ לנחיל, או אשר *מנפנף* מעליו את החרקים, סופג רק נקודה אחת בסיבוב.

אם הנחיל נפגע, הוא ירדוף אחר תוקפו כמעט ללא שום היסתייגות (מוראל 11). קורבן עדיין יכול להימלט אם זה על-ידי היעלמות מטווח ראיה (בלתי-נראה, מסביב לפינה וכדומה) או צלילה מתחת למים (דבר אשר מחסל את כל החרקים לאחר סיבוב אחד, אשר במהלכו נעשה נזק רגיל).

כל קורבן יכול *לנפנף* מעליו את החרקים. יש להיעזר לצורך זה בכלי-נשק או בלפיד; נסיונות לנפנף בעזרת הידיים יהיו חסרי-תועלת.

ניקסי

דרוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	1*
תנועה:	40 (13)
התקפות:	1 + מיוחד
נזק:	1-4 + הקסמה
מס' מופיעים:	0 (2-40)
ניצל כמו:	אלף: 1
מוראל:	6
סוג אוצר:	B
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	13

ניקסיות הן ספרייטים מימיים בגובה מטר. הן נראות כנשים קטנות ויפיפיות ועורן בצבע תכלת, ירוק בהיר או ירוק-אפור. הן נמנעות מלחימה, אולם הן עשויות לנסות *להקסים* משיגי גבול. עשר ניקסיות מסוגלות להטיל לחש הקסמה כזה יחד, ואם גלגול הצלה נכשל, הקורבן נכנס למים ומשרת את הניקסיות למשך שנה. כל ניקסי יכולה להטיל לחש *נשימת מים* על עבדה, אולם יש לחדשו בכל יום.

אם מאלצים אותן להילחם, ניקסיות משתמשות בקילשונים (שווי ערך לחניתות) ובפגיונות קטנים, וכל אחת מסוגלת לזמן את סיועו של דג באס ענק.

ניקסיות שוכנות בנהרות ובאגמים, והן מקימות את מאורותיהן בחלקם העמוק ביותר של המים.

סוס

	סוס רכיבה	סוס מלחמה	סוס עבודה
דרוג שריון:	7	7	7
קוביות פגיעה:	2	3	3
תנועה:	80 (26)	40 (13)	30 (10)
התקפות:	2 בעיטות	2 בעיטות	אין
נזק:	1-4/1-4	1-6/1-6	אין
מס' מופיעים:	0 (10-100)	0 (ביתי)	0 (0)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 2	לוחם: 2
מוראל:	7	9	6
סוג אוצר:	אין	אין	אין
נטייה:	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי
ערך בנק"נ:	20	35	35

סוס-רכיבה: בהמה זו מסוגלת לשאת רוכב למרחק רב יותר מכל סוג סוס אחר. היא קטנה יותר ומסוגלת להתקיים בכל מקום בו צומח עשב אותו היא אוכלת. על-ידי אילוף ניתן להפוך כל סוס פרא לסוס רכיבה. סוס רכיבה מסוגל לסחוב משקל של 3,000 מט בקצב התנועה הרגיל, או 6,000 מט בחצי מהקצב הרגיל.

סוס-מלחמה: סוג סוס זה מגדלים למען כוחו והתנהגותו המלחמתית. בניגוד לסוסים אחרים, הוא מאומן להסתער בקרב. כאשר הוא מסתער, הרוכב יכול להכפיל את הנזק שהוא גורם אם הוא משתמש ברומח. הסוס אינו מסוגל ללחום בשעה שהוא מסתער, ואינו יכול לנוע במהירות הסתערות למשך זמן העולה על 3 סיבובים ברציפות. סוס מלחמה מסוגל לסחוב משקל של 4,000 מט בקצב התנועה הרגיל ומשקל של 8,000 מט במחצית הקצב הרגיל.

סוס-עבודה: זהו סוס גדול המגודל למען כושר העבודה והיציבות שלו. שימושו העיקרי הוא לסחיבת משאות, חרישה או משיכת עגלות. סוס-עבודה לא ילחם; במקרה שיותקף הוא ימלט. הוא מסוגל לסחוב משקל של 4,500 בקצב התנועה הרגיל, או 9,000 מט במחצית הקצב הרגיל.

סלאמנדר

	להבות	כפור
דרוג שריון:	2	3
קוביות פגיעה:	8*	12*
תנועה:	40 (13)	40 (13)
התקפות:	2 טפר/1 נשיכה	2 טרף/1 נשיכה
מס' מופיעים:	2-5 (2-8)	1-6(X4)/2-12
נזק:	1-4/1-4	1-3 (1-3)
ניצל כמו:	F	לוחם: 12
מוראל:	לוחם: 8	9
סוג אוצר:	8	E
נטייה:	ניטראלי	רשע
ערך בנק"נ:	1,200	1,900

סלאמנדרים הם יצורים חופשיים ממימדי היסודות, נפוצים שם אך נדירים בכל מקום אחר. שני הסוגים נראים כלטאות ענקיות; סלאמנדרי להבות ממימד האש וסלאמנדרי כפור ממימד האדמה. שני הסוגים הם יריבים בנפש ויתקפו אחד את השני ברגע שיפגשו.

סלאמנדר להבות: מפלצת זו היא לטאה דמויית-נחש, באורך 4-5 מ', עם קשקשים הבוהקים בצבע כתום-צהוב וכתום-אדום. היא נבונה, וכאשר לא נמצאת במימד המקורי שלה מעדיפה להתגורר בתוך או בקירבת הרי-געש או בארצות חמות מאד. היא עמידה בפני אש. כל יצור הנמצא במרחק 6 מ' סופג 1-8 נקודות נזק לכל סיבוב מהחום המופץ מן היצור.

סלאמנדר כפור: למפלצת זו שש רגלים וקשקשים בצבע לבן או כחול-לבן. כאשר היא לא נמצאת במימד שלה, היא מעדיפה מישורים קפואים, קרחונים וכיוצא בזה. היא תוקפת ע"י התגנבות מאחור, הכאה עם 4 רגליים ונשיכה. היא עמידה לקור. כל יצור במרחק 6 מ' סופג 1-8 נקודות נזק לכל סיבוב מהקור המופץ מן היצור.

סרטן ענק

דרוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	3
תנועה:	18 (6)
התקפות:	2 צבטות
נזק:	2-12/2-12
מס' מופיעים:	1-2 (1-6)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	7
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	35

סרטנים ענקיים הם מפלצות בלתי נבונות אשר ניתן למוצאן במים רדודים, נהרות קרובים לחוף וקבורים בחולות חופים. הם אינם מסוגלים לשחות. הסרטן הענק המצוי הוא בעל קוטר של 2.5 מ', אולם ניתן למצוא יצורים גדולים יותר (עד ל-6 קוביות פגיעה, נזק 18-30 לכל טפר). קיימים גזעים של מים מלוחים ומתוקים. הם תמיד רעבים ויתקפו כל דבר שזז.

עדר חיות

דרוג שריון: 7
קוביות פגיעה: 1–2, 3 או 4
תנועה: 72 (24)
התקפות: 1 נגיחה
נזק: 1–4, 1–6 או 1–8
מס' מופיעים: 0 (3–30)
ניצל כמו: לוחם: 1
מוראל: 5
סוג אוצר: אין
נטייה: ניטראלי
ערך בנק"נ: 10,20,35 או 75

בקבוצה זו נכללים מרבית יצורי הפרא מלחכי העשב. כמו ראמים, צבאים, אילים, עיזים, מוזים, שוורים. יש סיכוי להיתקל לפחות במין אחד בכל סוג אקלים. גודל היצור קובע את קוביות הפגיעה והנזק לנגיחה בצורה הבאה: אנטילופה צבי ועז (קוביות פגיעה 1–2, נזק 1–4) ראם ושור (קוביות פגיעה 3, נזק 1–6) איל ומוז (קוביות פגיעה 4, נזק 1–8) שה"מ יכול להוסיף חיות עדר אחרות.

רק לזכרים יש התקפת נגיחה. מתוך המשתתפים בהתקלות רק 1 מתוך 4 הוא זכר, השאר הן נקבות וצעירים. לזכר יש לפחות 3 נקודות פגיעה לקובית פגיעה. כאשר הם מוטרדים הנקבות והצעירים נמלטים בשעה שהזכרים מגינים עליהם.

קבוצה של 16 או יותר יכולה לאבד את עשתונותיה בשעה שהיא מותקפת. 40% מהזמן הם ירוצו לכיוון ההפרעה (תוך כדי רמיסת כל מה שנקרה בדרכם וגרימת 1–20 נקודות נזק, אין צורך בגילגול פגיעה).

עלוקה, ענקית

דרוג שריון: 7
קוביות פגיעה: 6
תנועה: 30 (10)
התקפות: 1 נשיכה
נזק: 1–6
מס' מופיעים: 0 (1–4)
ניצל כמו: לוחם: 3
מוראל: 10
סוג אוצר: אין
נטייה: ניטראלי
ערך בנק"נ: 275

עלוקה ענקית הינה תולעת מתועבת שוכנת ביצות באורך של כ-1–1.5 מטרים. היא תוקפת בעזרת פיה אשר מוצץ. אם היא פוגעת, היא נצמדת ומוצצת דם לנזק של 1–6 נקודות לסיבוב. יש להרוג עלוקה ענקית בכדי להסירה מקורבן חי. אם הקורבן מת, העלוקה משחררת עצמה ומסתתרת בשעה שהיא מעכלת את הארוחה.

עקרב, ענק

דרוג שריון: 2
קוביות פגיעה: *4
תנועה: 50 (16)
התקפות: 1 טפר/1 עקיצה
נזק: 1–10/1–10/1–4 + רעל
מס' מופיעים: 1–6 (1–6)
ניצל כמו: לוחם: 2
מוראל: 11
סוג אוצר: V
נטייה: ניטראלי
ערך בנק"נ: 125

עקרב ענק הוא בגודל של סוס קטן, ושוכן במדבריות, מערות וחורבות. בד"כ הוא תוקף מייד. הוא תוקף ע"י אחיזת הקורבן בציפורניו ועקיצתו. אם אחת מן הזרועות פוגעת, גלגול הפגיעה לעוקץ מקבל בונוס של +2. על כל מי שנפגע מן העוקץ לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות.

ערפד*

דרוג שריון: 2
קוביות פגיעה: 7–9**
תנועה: 40 (13)
תעופה: 60 (20)
התקפות: 1 נגיעה או מיוחד
נזק: 1–10 + ניקוז אנרגיה כפולה או מיוחד
מס' מופיעים: 1–4 (1–12)
ניצל כמו: לוחם: 7–9
מוראל: 11
סוג אוצר: F
נטייה: רשע
ערך בנק"נ: 1,250, 1,750, או 2,300

ערפדים הם האל-מתים המפחידים ביותר, הם פוקדים חורבות, קברים, קטקומבות, ומקומות אחרים אשר ננטשו על ידי האדם. הם אינם מושפעים מלחשי *שינה, הקסמה, ומאחז*, ניתן לפגוע בהם רק אם נשקים קסומים. ערפד עשוי להיות בעל צורת בן-אדם, זאב אימים, עטלף ענק או ענן גזי קטן עפ"י רצונו. כל שינוי צורה אורך כסיבוב אחד. בכל צורה שהיא הערפד מחדש לעצמו 3 נקודות פגיעה בסיבוב, החל מהרגע בו הוא נפצע. אם ערפד מורד לאפס נקודות פגיעה הוא אינו מתחדש, אלא הופך לגז ובורח לארון המתים שלו.

בצורת זאב אימים או עטלף ענק תנועתו, התקפותיו והנזק לו גורם הערפד הם כשל החיה. הדרג"ש, קוביות פגיעה, המוראל וגלגולי ההצלה נשארים כרגיל. בצורת גז, ערפד אינו מסוגל לתקוף, אולם הוא יכול לעוף במהירות הנתונה לעיל והוא עמיד בפני כל התקפת נשקים.

בצורת אדם, ערפד יכול לתקוף בעזרת מבט או מגע, או שהוא יכול לזמן יצורים אחרים מגע ידו של הערפד גורם לניקוז אנרגיה (המפחית שתי דרגות נסיון) בנוסף לנזק. מבטו של היצור מסוגל *להקסים* על כל יצור המביט אל עיניו לבצע גלגול הצלה נגד לחשים על-מנת להימנע מן *ההקסמה* אולם עם עונשין של –2 לגלגול. ערפד מסוגל לזמן כל אחד מן היצורים הבאים, אשר יבוא לעזרתו אם הוא במרחק 100 מ' (300 מ' במקום פתוח):

עכברושים	100–10	עכברושים ענקיים	20–5
עטלפים	100–10	עטלפים ענקיים	18–3
זאבים	18–3	זאבי אימים	8–2

כל דמות הנהרגת על ידי ערפד תשוב לחיים בתוך 3 ימים בתור ערפד הנמצא תחת שליטת ממיתה.

חולשות ערפדים: ערפד לא יתקרב למרחק הקטן מ-3 מ' לסמל קדוש המוצג לראווה, אם כי הוא עשוי לתקוף מכיוון אחר.

ריחו של שום דוחה ערפדים: על היצור לבצע גלגול הצלה נגד רעל ולא להישאר במרחק 3 מ' מן השום במהלך אותו סיבוב.

ערפדים אינם יכולים לחצות מים זורמים, אם זה ברגל או בתעופה, למעט על גשרים ובתוך ארון-המתים שלהם. במשך היום, הערפד בדרך-כלל נח בתוך ארונו, ולא הוא מאבד 2–12 נקודות פגיעה ביום. נקודות פגיעה אלו אינן מתחדשות עד אשר הערפד נח בארונו למשך יום שלם אחד. לערפדים אין השתקפות והם נמנעים ממראות.

ניתן להרוג ערפד ע"י דקירתו בליבו עם יתד עץ או ע"י חשיפתו למים זורמים למשך תור אחד. אם ערפד נחשף לקרני-שמש, על היצור לבצע גלגול הצלה נגד קרן מוות ולא הוא יוכחד. לחש *אור תמידי* לא יכחיד ערפד, אולם יעוור אותו בצורה חלקית (עונשין של –4 לכל גלגולי הפגיעה). אם כל ארונות המתים של הערפד מבורכים או מושמדים, הערפד ייחלש, והוא יספוג נזק כמוסבר לעיל, וימות כאשר נקודות הפגיעה שלו ירדו לאפס. לערפד תמיד יש מספר ארונות-מתים מוחבאים היטב לשעת צרה.



פגסוס

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	2 + 2
תנועה:	80 (26)
תעופה:	(160) (53)
התקפות:	2 בעיטות
נזק:	1-6/1-6
מס' מופיעים:	0 (1-12)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	8
סוג אוצר:	אין
נטייה:	צדק
ערך בנק"נ:	25

סוסים מעופפים ומעט נבונים אלו הם פראיים ובישנים. לא ניתן לאלפם, אולם הם ישרתו דמויות צדיקות (בלבד) אם הם יתפסו ויאומנו מצעירותם. פגסוסים הם אויביהם הנצחיים של ההיפוגריפים.

פודינג שחור

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	*10
תנועה:	18 (6)
התקפות:	1
נזק:	3–24
מס' מופיעים:	1 (0)
ניצל כמו:	לוחם: 5
מוראל:	12
סוג אוצר:	ראה מטה
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	1,600

פודינג שחור הוא גוש חסר תבונה בקוטר 1.5 מ' – 9 מ'. פודינג תמיד רעב. הם מעכלים עץ ומתכת בתור אחד. אין הם משפיעים על אבן. הם יכולים לנוע על גבי תיקרות וקירות ויכולים לעבור דרך פתחים קטנים. ניתן להשמיד פודינג רק ע"י אש; התקפות אחרות (נשק או לחשים) רק מחלקות אותו לפודינגים קטנים יותר, כל אחד בעל 2 קב"פ וגורמים ל-1–8 נקודות נזק למכה. לעומת זאת חרב להבות תגרום לנזק רגיל. לפודינג בד"כ אין אוצרות. ניתן למצוא אבני חן (לרב רכושם של קורבנות קודמים).

פטרודאקטיל

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	10*
תנועה:	18 (6)
התקפות:	1
נזק:	24–3
מס' מופיעים:	1 (0)
ניצל כמו:	לוחם: 5
מוראל:	12
סוג אוצר:	ראה למטה
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	1,600

(המשך בע"מ 56

ענק

	גבעה	אבן	כפור	אש	ענן	סערה
דרוג שריון:	4	4	4	4	4	2
קוביות פגיעה:	8	9	*1 + 10	*2 + 11	*13	**15
תנועה:	(13) 40	(13) 40	(12) 40	(12) 40	(12) 40	(18) 50
התקפות:	נשק 1	נשק 1	נשק 1	נשק 1	נשק 1	1 + מיוחד
נזק:	2–16	3–18	4 – 24	5 – 30	6 – 36	48 – 8 + מיוחד
מס' מופיעים:	1-4 (2-8)	1–4 (2–8)	1–2 (1–4)	1–2 (1–3)	1–2 (1–3)	1 (1–3)
ניצל כמו:	לוחם: 8	לוחם: 9	לוחם: 10	לוחם: 11	לוחם: 12	לוחם: 15
מוראל:	8	9	9		10	10
סוג אוצר:	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז	E + 5,000 פ"ז
נטייה:	רשע	ניטרלי	רשע	רשע	ניטרלי	צדיק
ערך בנק"נ:	650	900	1600	1900	2300	3250

ענקים הם מפלצות עצומות דמויות בני-אדם. רובם יהיו מוכנים לשאת ולתת כאשר נתקלים בהם, משום שהם שמעו אודות הסכנות הטמונות בתקיפת בני-אדם. כל הענקים מסוגלים להשליך סלעים כנשקים לטווח ארוך, אם כי הטווח משתנה. כל פגיעה מסלע מושלך גורמת ל-3–18 נקודות נזק. טווחי השלכה במטרים (להתקלויות במקום פתוח) נתונים לכל ענק. אם נתקלים בהם במבוך יש להקטין הטווח בשליש.

ענקי גבעות: בריונים שעירים אלו מתנשאים לגובה 4 מ' ומצטיינים בטיפשותם. הם לובשים עורות בעלי-חיים וחמושים באלות-עץ ובחניתות. לעיתים הם משליכים סלעים (25%), אולם יש להם טווחים מוגבלים (30/20/10) הם שוכנים בגבעות או לרגלי הרים, ופושטים על ישובי אדם מדי פעם בפעם למזון ולביזה.

ענקי אבן: ענקים אלו מתנשאים לגובה של 5 מ' ועורם בעל גוון אפור דמוי-אבן. הם משתמשים באבני נטיפים גדולות כבאלות. לעיתים קרובות הם משליכים סלעים (לטווחים 90/60/30). הם שוכנים במערות ובבקתות אבן גסות, ועשוים להיות בבעלותם 1–4 דובי מערות כשומרים (סיכוי של 50%).

ענקי כפור: ענקים עוצמתיים אלו הם בעלי עור בהיר ושער בגוון צהוב בהיר או כחול בהיר. הם מתנשאים לגובה 6 מ', הם בעלי זקנים ארוכים וסמיכים ולובשים פרוות ושריון ברזל. ענקי כפור עשוים להשליך סלעים (טווחים 60/40/20). לעיתים קרובות הם בונים טירות בפסגות הרים מושלגים. ברשות ענקי-כפור תמיד ישנם 3–18 דובים לבנים (20%) או 6–36 זאבים (80%) המשמשים כשומרים. הם אינם מושפעים על-ידי התקפות על בסיס קור.

ענקי אש: ענקים אלו הם בעלי עור אדום ושיער וזקן שחורים. גובהם הוא 5.5 מ' והם לובשים שריון נחושת או ברונזה. לעיתים הם משליכים סלעים (טווחים 60/40/20). לעיתים קרובות ממקמים ענקי אש את בתיהם בקירבת הרי-געש או מקומות חמים אחרים. לעיתים קרובות עשויות טירותיהם מבוץ שחור אפוי המחוזק בברזל גס. ברשותם תמיד 1–3 הידרות (20%) או 3–18 כלבי-שאול (80%) המשמשים כשומרים. ענקים אלו אינם מושפעים על-ידי התקפות על בסיס אש.

ענקי עננים: ענקים עזים אלו הם בעלי עור ושיער לבנים או אפורים. הם לובשים חלוקים בהירים וגובהם כ- 6.5 מ'. לענקי עננים עיניים חדות וחוש ריח מפותח, כך שלעיתים נדירות ניתן להפתיעם (סיכוי של 1 מ-6). הם עשוים להשליך סלעים (טווחים 60/40/20). הם שוכנים בטירות במורדות הרים או על-גבי גושי עננים. הם מחזיקים 3–18 ניצים ענקיים (בעננים או בהרים) או 6–36 זאבים (בהרים בלבד) המשמשים כשומרים. ענקי עננים שונאים שמפריעים להם ועשוים לחסום מעברים בהרים על מנת להרתיע מסיגי-גבול.

ענקי סערה: אלו הם הענקים הגבוהים ביותר המתנשאים לגובה אשר לעיתים קרובות גדול מ-7 מ'. יש להם עור בגוון ברונזה ושיער בצבע אדום או צהוב בוהקים. לעיתים נדירות (10%) הם משליכים סלעים (טווחים 150/100/50). הם אוהבים סופות-ברקים ומסוגלים ליצור אחת תוך תור אחד. אם מתחוללת סערה כזו, ענק סערה מסוגל להטיל *ברק* כל 5 סיבובים. ברק זה יגרום לנזק השווה לנקודות הפגיעה הנותרות של הענק. (גלגול הצלה נגד לחשים יפחית נזק זה למחציתו). ענקי-סופה שוכנים על פסגות הרים, בטירות-עננים, או עמוק מתחת לפני המים. על טירותיהם ישמרו תמיד 2–8 גריפונים (בהרים ובעננים) או 3–18 סרטנים ענקיים (מתחת למים). ברקים אינם משפיעים על ענקים אלו, ולעיתים קרובות ניתן למצוא אותם בליבן של סופות חזקות, נהנים ממזג-האויר.

פטרודאקטילים הם זוחלים דמוי-עטלף בעלי מוטת-כנפיים של 2.5-3 מ'. הם צדים חיות בגודל בינוני וקטן, ע"י כך שהם מרחפים באיטיות בזרמי אויר עד שהם מאתרים את טורפם. אם הם רעבים מאד הם עשוים לצוד יצורים בגודל אדם.

פטראנודון הוא פטרודאקטיל ענק, הוא תוקפני יותר ולעיתים קרובות יתקוף בני-אדם ודמויי-אנוש. הוא עשוי להיות בעל מוטת-כנפיים של עד 18 מ', ועשוי לצלול מטה ולסחוב איתו קורבן בגודל אדם או קטן יותר.

ניתן למצוא פטראנודונים ופטרודאקטילים רק באקלים חמים, בדר"כ באזורי "עולמות אבודים".

פיל

	רגיל	קדום
דרוג שריון:	5	3
קוביות פגיעה:	9	15
תנועה:	40 (12)	40 (12)
התקפות:	2 ניבים או	2 ניבים
	1 חדק	או 1 חדק
נזק:	2-8/2-8	לוחם: 8
	2-8/2-8	0 (2-16)
מס' מופיעים:	או 4-32	8
ניצל כמו:	לוחם: 5	ראה מטה
מורל:	8	ניטרלי
סוג אוצר:	ראה מטה	1,350
נטייה:	ניטרלי	2-12/2-12
ערך בנק"נ:	900	או 4-32

פילים שוכנים בשולי יערות סוב-טרופיים. ניתן להתקל במספרים שונים. הן לזכרים והן לנקבות יש ניבים, בעלי ערך בשל השנהב (100-600 פ"ז לניב). בשעת קרב, פילים ינסו קודם להסתער לגרימת נזק מכופל, בסיבובי הלחימה הבאים הם יתקפו עם הניבים שלהם (75%) או ינסו לרמוס (25%).

פיל קדום, הנקרא מאסטודון, הינו פיל גדול ושעיר. כל ניב שלו שווה 200-800 פ"ז. הם שוכנים בארצות קרות מאד או ב"עולמות אבודים".

פית-יער

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	*2
תנועה:	48 (13)
התקפות:	ראה מטה
נזק:	0
מס' מופיעים:	0 (1-6)
ניצל כמו:	אלף: 4
מורל:	6
סוג אוצר:	D
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	25

פיות-יער הן נשמות-עץ נקביות שחיות בעצים, בחורשות או יערות. הן ביישניות ולא אלימות אך חשדניות מאוד. אם פיית-יער רוצה שלא יבחינו בה, היא תתאחד עם העץ ותהיה חלק מהעץ. אבל, היא תוכל לתקוף כל אחד שמתקרב אליה לחש *הקסמת איש*. הקורבן מוכרח לגלגל גלגולי הצלה נגד לחשים עם עונשין של -2 לגלגול. אם מוקסם, הקורבן יתקרב לעץ ויכנס לתוכו! אלא אם, ניצל מיד, הקורבן לעולם לא יראה שוב. פיית-יער תמות אם העץ שלה ימות ותוכל להחזיק מעמד רק תור 1 אם לוקחים אותה 80 מ' מהעץ. היא מחביאה את אוצרה בגזעים חלולים מתחת לשורשי העץ שלה.

ציקלופ

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	*13
תנועה:	30 (10)
התקפות:	אלת-עץ אחת
נזק:	3-30
מס' מופיעים:	1 (1-21)
ניצל כמו:	לוחם: 13
מורל:	9
סוג אוצר:	E + 5,000 פ"ז
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	2,300

ציקלופ הוא סוג נדיר של ענק, הידוע בשל גודלו הרב והעין הבודדה הנמצאת במרכז מצחו. גובהו של ציקלופ הוא כ-6 מ'. יש לו ראייה תלת-מימדית גרועה בשל עינו הבודדה, ועל כן הוא תוקף עם עונשין של -2 לכל גלגולי הפגיעה. בדרך כלל ילחם ציקלופ עם אלת-עץ. הוא מסוגל להשליך אבנים למרחק של 60 מ' וכל פגיעה גורמת ל-3-18 נקודות נזק.

חלק מן הציקלופים (5%) מסוגלים להטיל קללה פעם בשבוע. (על שה"מ להחליט מה בדיוק תהיה הקללה). ציקלופים בדרך כלל חיים בגפם, אם כי לפעמים עשויה קבוצה קטנה לחלוק במערה גדולה. הם מבלים את זמנם בגידול כבשים וגפנים. ציקלופים ידועים בשל טיפשותם וחבורה ערמומית תוכל להימלט מהם על ידי תכסיסנות.

קאדיליה

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	*6
תנועה:	18 (06)
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1-8
מס' מופיעים:	1-3 (1-3)
ניצל כמו:	לוחם: 3
מורל:	9
סוג אוצר:	B
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	500

יצור אפור, ענק זה דמוי תולעת באורך 10 מ'. הוא תוקף בעזרת פיו הענק ושיניו החדות. גלגול פגיעה ללא תיקונים של 19 או 20 פרושו שהיצור בלע את קורבנו בשלמותו. קורבן שנבלע מקבל 1-8 נקודות נזק לכל תור עד אשר הקאדילה ימות.

קוקאטריס

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	**5
תנועה:	27 (9)
בתעופה:	54 (18)
התקפות:	מקור אחד
נזק:	1-6 +התאבנות
מס' מופיעים:	1-4 (2-8)
ניצל כמו:	לוחם: 5
מורל:	7
סוג אוצר:	D
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	425

זוהי מפלצת קטנה וקסומה בעלת ראש, כנפיים ורגליים של תרנגול וזנב של נחש. התקפת המקור שלה גורמת לנזק של 1-6 נקודות. כל יצור אשר הקוקאטריס נשך אותו או בא עימו במגע, חייב לבצע גלגול הצלה או שהוא יהפוך לאבן! ניתן למצוא קוקאטריסים בכל מקום.

קנטאור

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4
תנועה:	18 (54)
התקפות:	2 פרסות/נשק אחד
נזק:	1-6/1-6
	לפי כלי נשק
מס' מופיעים:	0 (2-20)
ניצל כמו:	לוחם: 4
מורל:	8
סוג אוצר:	A
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	75

קנטאור הוא יצור בעל ראש, זרועות, וחלק גוף עליון של בן-אדם המחוברים לגוף ורגליים של סוס. קנטאורים מעדיפים להתגורר במקומות מרוחקים מבני-אדם, באחו וביער. הם בעלי תבונה ממוצעת, ולעיתים קרובות נושאים כלי-נשק (אלות, רומחים וקשתות; נשק אחד לכל יצור). הם יכולים לבצע התקפת הסתערות אם יש ברשותם רומח.

קנטאורים מחולקים לשבטים ומשפחות קטנים. בתיהם נמצאים באזורי צמחיה סבוכים או ביערות, וניתן להגיע אליהם באמצעות שבילים מפותלים ומוגנים. הנקבות

והצעירים ישארו, בדרך כלל, במאורה. אם הם יותקפו הצעירים והנקבות ינסו לברוח אלא אם בריחה היא בלתי אפשרית, במקרה זה הם ילחמו למוות. הצעירים נלחמים כמפלצות בעלות 2 קב"פ, וגורמים לפחות נזק (1-4/1-2/1-2).

קרפדה ענקית

דרוג שריון:	7
קוביות פגיעה:	2 + 2
תנועה:	30 (10)
התקפות:	1 נגיעה
נזק:	2-5
מס' מופיעים:	1-4 (1-6)
ניצל כמו:	לוחם: 6
מוראל:	6
סוג אוצר:	אין
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	25

קרפדה ענקית היא בערך בגודל של כלב גדול מאוד, ושוקלת 75-130 ק"ג. היא מסוגלת לשנות את צבע עורה כך שתוסווה ביערות או מבוכים חשוכים ותפתיע את טורפה בגלגול של 1-3 (ב-1ק6). היא מסוגלת להוציא את לשונה לאורך של 5 מ' ולמשוך בה קורבנות בגודל גמד או קטנים יותר אל תוך פיה ולנשוך אותם. טרף קטן נבלע בשלמותו בגלגול פגיעה של 20 ונגרמת לו 1-6 נקודות נזק בכל סיבוב לאחר מכן.

ראגודסה

דרוג שריון:	5
קוביות פגיעה:	4 + 2
תנועה:	50 (16)
התקפות:	1 רגל/1 נשיכה
נזק:	0 + מוצצים/2-16
מס' מופיעים:	1-4 (1-6)
ניצל כמו:	לוחם: 2
מוראל:	9
סוג אוצר:	U
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	125

ראגודסה הינו טורף דמוי עכביש, בערך בגודל של סוס קטן, יש לו ראש ומלתעות גדולים מאד בצבע צהוב. יש לו 5 זוגות רגליים; הזוג הקידמי מסתיים בפיות מוצצים המסייעים ליצור להחזיק בטורפו. פגיעה עם רגל פירושה כי לא נעשה שום נזק, אולם הקורבן לכוד. בסיבוב הלחימה הבא, הקורבן מובל אל המלתעות והוא ננשך (פגיעה ודאית). ראגודסה הם חיות לילה - צדים רק בחשיכה. בד"כ שוכנים במערות ומסוגלים לטפס על קירות.

רוח*

דרוג שריון:	2
קוביות פגיעה:	6**
תנועה:	50 (16)
בתעופה:	100 (33)
התקפות:	1 נשיכה
נזק:	1-8 + ניקוז אנרגיה כפולה
מס' מופיעים:	1-4 (1-8)
ניצל כמו:	לוחם: 6
מוראל:	11
סוג אוצר:	E
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	725

הרוחות הם בין האל-מתים החזקים ביותר, אין להם גוף מוצק וניתן לפגוע בהם רק באמצעות נשקים קסומים; לנשקי כסף אין שום השפעה. כמו כל האל-מתים, רוחות חסינות בפני לשחי *שינה, הקסמה ומאחז*.

פגיעה על-ידי רוח גורמת ל-1-8 נקודות נזק בנוסף לניקוז אנרגיה כפול (איבוד 2 דרגות, מוסבר במו"ד למתחיל). דמות אשר נהרגה על-ידי רוח תקום לתחייה בלילה הבא כרוח תחת שליטת ההורג.

רפא*

דרוג שריון:	3
קוביות פגיעה:	4**
תנועה:	40 (13)
תעופה:	80 (26)
התקפות:	1 נגיעה
נזק:	1-6 + ניקוז אנרגיה
מס' מופיעים:	1-4 (1-6)
ניצל כמו:	לוחם: 4
מוראל:	11
סוג אוצר:	E
נטייה:	רשע
ערך בנק"נ:	175

רפא הינו מפלצת *אל-מת* ללא גוף מוצק, הנראית כדמות אנושית ערפלית, חיוורת עד כי היא כמעט שקופה. הוא עמיד בפני לחשי *שינה, הקסמה ומאחז*. ברפא ניתן לפגוע רק בעזרת נשקים מכסף או קסומים, אולם נשקים מכסף גורמים רק למחצית הנזק.

מגעו של רפא מנקז אנרגיה של דרגה אחת, בנוסף לגרימת 1-6 נקודות נזק. קורבן הנהרג בידי רפא יהפך לרפא תוך יום אחד, תחת שליטתו של ממיתו. רפאים שוכנים בארצות נטושות או במקומות מגוריהם של יצורים שהם הרגו או הבריחו.

קרוקודיל

	רגיל	גדול	ענק
דרוג שריון:	5	3	1
קוביות פגיעה:	2	6	15
תנועה:	30 (10)	30 (10)	30 (10)
בשחיה:	30 (10)	30 (10)	30 (10)
התקפות:	נשיכה אחת	1 נשיכה	1 נשיכה
נזק:	1-8	2-16	3-24
מס' מופיעים:	0 (1-8)	0 (1-4)	0 (1-3)
ניצל כמו:	לוחם: 1	לוחם: 3	לוחם: 8
מוראל:	7	7	9
סוג אוצר:	אין	אין	אין
נטייה:	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי
ערך בנק"נ:	35	275	1,350

בדרך כלל מצויים קרוקודילים בביצות ובנהרות באזורים טרופיים. הם מתקשים לנוע ביבשה ועל כן אינם מתרחקים מהמים ומבלים במשך שעות בציפה מתחת לפני המים. אם הם רעבים, קרוקודילים יתקפו יצורים במים. הם נמשכים במיוחד לרוח צד או השפרצות ורעשים במים.

אוצרות

רוק	קטן	גדול	ענק
דרוג שריון:	4	2	0
קוביות פגיעה:	6	12	36
תנועה:	20 (6)	20 (6)	20 (6)
בתעופה:	160 (50)	160 (50)	160 (50)
התקפות:	2 טפר/1 נשיכה	2 טפר/1 נשיכה	2 טפר/1 נשיכה
נזק:	2-12/2-5/2-5	2-20/1-8/1-8	8-48/3-18/3-18
מס' מופיעים:	0 (1-12)	0 (1-8)	0 (1)
מוראל:	8	9	10
סוג אוצר:	I	I	I
נטייה:	צדיק	צדק	צדק
ערך בנק"נ:	275	1,100	6,250

רוקים הם עופות טורפים ענקיים הדומים לנשרים. הם מאד צדיקים ולעיתים קרובות אינם ידידותיים כלפי ניטראלים (1- לגלגולי תגובה) ורשעים (2- לגלגולי תגובה). רוקים מעדיפים בדידות ויצללו לתקוף כל מי שיפלוש לתחום אלא אם זה יגיע בזהירות.

קיניהם ממוקמים בהרים הגבוהים ביותר, ועשויים (סיכוי של 50% להכיל 1-6 ביצים או גוזלים. אם נתקלים בהם במאורתם לעולם אין לבדוק לרוקים מוראל. ניתן לאלף רוקים צעירים אם לוכדים אותם בעודם ביצים או גוזלים.

תולעת סגולה

דרוג שריון:	6
קוביות פגיעה:	*15
תנועה:	20 (6)
התקפות:	1 נשיכה/1 עוקץ
נזק:	1-9/2-16 + רעל
מס' מופיעים:	1-2 (1-4)
ניצל כמו:	לוחם 8
מוראל:	10
סוג אוצר:	ס
נטייה:	ניטראלי
ערך בנק"נ:	2,330

תולעים סגולים הם יצורים עצומים, מכובים ברפש באורך של יותר מ-30 מ' ובעלי קוטר של 2.5 עד 3 מ'. מפלצות אלו מתחפרות באדמה ומתרוממות החוצה בכדי להזין עצמן ביצורים השוכנים על-פני האדמה. הם תוקפים באמצעות נשיכה ועקיצה עם הזנב. אם הגלגול הפגיעה לנשיכה הוא ב-4 ומעלה יותר מן המספר הדרוש (או בכל מקרה 20*, יצורים בגודל אדם או קטנים יותר יבלעו שלמים ויספגו 3-18 נקודות נזק בכל סיבוב לאחר-מכן. על קורבן אשר נעקץ ע"י הזנב לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות. שים-לב כי אם נתקלים ביצור מתחת לפני האדמה גודל התולעת התת-קרקעית עשוי למנוע ממנו שימוש באחת מהתקפותיו. אם הוא מגיע ע"י חפירה, הוא עשוי להפתיע את הקורבן (סיכוי של 1 ל-4), אולם לפני שהוא ישחרר את זנבו מן החפירה יעברו 2-5 סיבובים.

אוצר פירושו כל דבר בעל-ערך: המטבעות, אבני החן, התכשיטים והחפצים הקסומים הרגילים אותם ניתן למצוא במאורות מפלצות, בנוסף לפריטים מיוחדים אחרים. בטבלאות סוגי האוצרות הרגילים הנתונות במערכת מו"ד למתחיל למאורות מפלצות ולאוצרות יחידים, יש להמשיך להשתמש.

האוצר עשוי להיות בצורות בלתי רגילות וקשות לזיהוי. בדים יקרים, יינות, ספרים נדירים, פסלים קטנים, פרוות ופרטי שנהב, אלה הם רק דוגמאות לאוצרות בלתי רגילים אפשריים. על חבורה תמיד לחפש רמזים לגבי ערכם של חפצים יוצאי-דופן.

ככל שהדמויות ירכשו נסיון, ויחקרו יותר אזורים מסוכנים, האוצרות יהיו שמורים יותר טוב, מוחבאים יותר ויתכן כי אפילו יהיו ממולכדים. אולם בדרך כלל הם גם יהיו בכמויות גדולות יותר!

על שה"מ להזהר מאד כאשר הוא ממקם אוצרות, משום שהם קובעים את הקצב בו רוכשות הדמויות כוחות נוספים. אוצרות הם המפתח לאיזון במשחק המתמשך.

חפצים מקוללים: ניתן להטיל *קללה* על כל חפץ קסום שמוצאים. ניתן להסיר *קללה* באופן זמני (1-20 סיבובים) באמצעות לחש *הסרת* קללה, או לגמרי על ידי אותו הלחש מכהן או קוסם בדרגה גבוהה (עפ"י שיקול שה"מ, מומלץ בדרגה 15 ומעלה). לחש *ביטול רוע* של כהן מסוגל *להסיר* כמעט את כל הקללות להוציא אולי *קללות* אשר הוטלו על ידי קוסמים או חפצים רבי עוצמה.

קללה על חפץ עשויה להיות בעלת כמעט כל השפעה שניתן לחשוב עליה. *חרב* +2 עשויה להיות מקוללת כך שהיא תהווה *חרב* -2 (בכך תפחית מגלגול הפגיעה): *מגן* +3 עשוי גם הוא להיות בעל השפעה הפוכה ולגרוע מדרוג השריון של המשתמש בו בשלוש. חפצים עשוים לעבוד כרגיל, אולם עם השפעות מסוימות כגון שיגרמו למשתמש להתווכח, להתעטש, להפיל חפצים אחרים, לאבד את כוחו בהדרגה וכו'.

חפצים קסומים הם נדירים ובעלי ערך רב. יש לאפשר להסיר כל *קללה* ולשחרר את החפץ לצורך שימוש יאה. עם זאת הסרת *קללה* רבת עוצמה עשויה לדרוש הוצאה גדולה, או *משימה* כלשהי או שרות אחר למטיל הלחש הדב"ש אם מסיר קללה שכזאת.

אוצר בלתי שמור

כאשר מדובר בשחקנים מנוסים, יש להשאיר מעט מאד אוצרות ללא שמירה בכלל. עם זאת, מומלץ בכל זאת כן להשאיר מענ חדרים ריקים רבים עשויים להכיל מלכוד נסתרת, תיבת אוצרות או שני הדברים ג יחד. ככלל אין להשאיר אוצרות בלח שמורים בקומת המבוך 9 ובקומות הנמוכו ממנה (11,10......)

אוצר בלתי שמור

קומת מבוך	כסף	זהב	אבני-חן	תכשיטים	חפצים קסומים
1	6ק1x100	50% 6ק1x10	5% 6ק1	2% 6ק1	2% חפץ אחד כלשו
2-3	12ק1x100	50% 6ק1x100	10% 6ק1	5% 6ק1	8% חפץ אחד כלשו
4-5	6ק1x1000	6ק1x200	20% 8ק1	10% 6ק1	10% חפץ אחד כלשו
6-7	6ק1x2000	6ק1x500	30% 10ק1	15% 10ק1	15% חפץ אחד כלשו
8-9	6ק1x5000	6ק1x1000	40% 12ק1	20% 12ק1	20% חפץ אחד כלשו

חפצים קסומים

הטבלאות באמצע החוברת מפרטות את כל החפצים, כולל אלו ממערכת מו"ד למתחיל, ויש להשתמש בהן במקום אותן טבלאות. את כל הקוים המנחים הכללים (משך השפעה על שיקויים וכו') ניתן למצוא באותה מערכת. בטבלאות אלו משתמשים באותה צורה, אולם משתמשים בקוביות אחוזים לכל הגלגולים האקראיים.

אם הטווח או משך פעולה של חפץ קסום אינם נתונים, התיחס אליו כלחש קסם אשר הוטל על-ידי מטיל-לחש בדרגה שישית.

הסימנים הבאים עשויים להופיע בטבלאות.

(מ) החפץ מתואר במערכת מו"ד למתחיל, ואינו מתואר כאן.

(כ) בחפץ יכול להשתמש אך ורק כהן.

(ק) בחפץ יכול להשתמש אך ורק קוסם או אלף.

(ל) בחפץ יכול להשתמש אך ורק מטיל-לחשים (כהן, קוסם או אלף).

על מנת למצוא חפץ קסום בצורה אקראית, גלגל ק% ומצא את התוצאות **בטבלת חפצים קסומים מס' 1**. אחר כך פנה לתת-טבלה אשר צוינה וגלגל ק% פעם נוספת על מנת למצוא את החפץ המסוים. תיאורי חפצים כלולים לאחר התת-טבלאות.

הסברים לחפצים קסומים

מספר חפצים יכולים לאתר, לשלוט או לבצע פעולות אחרות בטווח נתון. ניתן לחסום כל פעולות אלה על ידי שכבה דקה של עופרת, 35 ס"מ של כל מתכת אחרת או 3 מ' של אבן. פרטים אודות זיהוי ושימוש בחפצים קסומים נתונים במערכת מו"ד למתחיל.

א. חרבות

כ-10% מכל החרבות הקסומות שמוצאים הן מקוללות. כאשר מוצאים חרב מקוללת היא עושה רושם של חרב קסומה "רגילה" (מהסוג אשר יצא בגלגול) עד אשר משתמשים בה בקרב לחיים ולמוות, ואז מתגלה הקללה. ראה פרטים נוספים במערכת למתחיל. לאחר שנעשה שימוש בחרב מקוללת בקרב, בעליה לא יהיה מוכן להיפטר ממנה ותמיד ילחם איתה. ניתן לשחרר דמות מחרב מקוללת על ידי לחש של כהן ביטול רוע ויתכן אף על ידי הסרת קללה או ביטול קסם של מטיל לחש בדרגה גבוהה. על שה"מ לבחור או לקבוע באקראיות את סוג החרב (קצרה, רגילה או דו-ידנית). יש גם לקבוע את מידת התבונה של החרב: אם באופן אקראי, גלגל 1ק20. תוצאה של 14 או פחות פירושה שאין תבונה כלל, אם התוצאה 15-20, ראה **חרבות נבונות** לפרטים נוספים. חרבות קסומות חדשות מוסברות כאן.

חרב 1+, איתור חפצים: בדומה ללחש הקוסם, בטווח של 40 מ' ניתן להשתמש בה פעם ביום.

חרב 1+, מעלה להבות לפי פקודה: כאשר המשתמש פוקד על החרב, היא תעלה בלהבות. היא תמשיך להעלות להבות עד אשר מחזירים אותה לנדן או שפוקדים עליה להיכבות. בשעה שהיא בוערת, יש לה בונוס של 2+ על גלגולי פגיעה כנגד היפוגריפים, פגסוסים, רוקים וטרולים. ובונוס של 3+ כנגד טריאנטים ומפלצות אל-מתות. לנזק אשר נגרם מחרב זו כאשר היא בוערת מתייחסים כאל נזק מאש (לדוגמא טרולים אינם יכולים לצבור מחדש נקודות שהורדו מנזק זה).

חרב 1+, ניקוז אנרגיה: חרב זו מנקזת דרגה או קובית פגיעה אחת (בזהה לרפא) בכל פגיעה, בנוסף לנזק הרגיל, אם היא מקבלת פקודה לעשות זאת. ניתן לתת את הפקודה לאחר ביצוע גלגול הפגיעה, כאשר נמצא כי המכה אכן פגעה. היא לא תשפיע על יצור בעל יכולת ניקוז אנרגיה משלו. היא יכולה לנקז רק 5-8 דרגות של קוביות פגיעה, ולאחר מכן היא הופכת לחרב 1+ רגילה.

חרב 1+, משאלות: חרב זו תקיים 1-4 משאלות. על המשתמש לאחוז בחרב ולבקש את המשאלה לאחר שנעשה שימוש כזה בחרב, אחת המשאלות מבוזבזת. משאלות הן קסם מאד עוצמתי ויש להשתמש בהן (על שה"מ לטפל בהן) בזהירות רבה.

חרב 2+ הקסמת איש: בדומה ללחש הקוסם, לטווח של 40 מ', ניתן להשתמש בה עד ל-3 פעמים בשבוע.

חרבות נבונות

חרבות קסומות מסוימות עשויות להיות בעלות תבונה ותכונות מיוחדות אחרות. על שה"מ לשחק את החרב הנבונה, בדיוק כמו דב"ש. לחרבות נבונות אין חוכמה ויש לשחק אותן בהתאם, בהסתמך על החכמה של הבעלים בהדרכה ובקבלת החלטות.

הצעד הראשון של שה"מ הוא להחליט אם החרב היא חרב נבונה "רגילה" או חרב מיוחדת. חרבות מיוחדות הן נדירות ביותר; יש למקמן בזהירות ולא באקראיות. אם אתה מעוניין להכניס חרב מיוחדת, פנה לעמוד הבא. אם לא, השתמש בתהליך הנתון כאן.

1. קבע את מידת *התבונה* (1ק20) של החרב ואת השפות אותן היא יודעת.
2. מצא את *נטיית* החרב (1ק20)
3. מצא את *כוחותיה* של החרב (ק%). (אם יוצא כי ישנם כוחות נוספים יהיה צורך בגלגול ק% נוסף).
4. מצא את מידת *האגו* של החרב (1ק12).

1 תבונה: זכור כי חרב כלשהי היא נבונה אך ורק אם תוצאת גלגול 1ק20 היא מ-15 ומעלה (או אם אתה, כשה"מ, מעונין לעשות חרב לנבונה). גלגל 1ק20 למציאת מידת התבונה המדויקת של החרב.

1ק20	מידת תבונה	דרך יצירת הקשר	כוחות	שפות
1-6	7	אמפתיה	1 עיקרי	–
7-11	8	אמפתיה	2 עיקריים	–
12-15	9	אמפתיה	3 עיקריים	–
16-18	10	דיבור	3 עיקריים	1-3
19	11	דיבור	3 עיקריים + קוראת קסמים	1-6
20	12	דיבור	3 עיקריים + 1 בלתי רגיל גם קוראת קסמים	2-8

שפות: חרב מדברת עושה זאת בקול אם שולפים אותה, מחזיקים בה, או שואלים אותה שאלה. היא בדרך כלל תשתף פעולה, במסגרת מגבלותיה. כל חרב אשר *קוראת קסמים* מסוגלת גם לקרוא את השפות אותן היא מדברת. חרב מדברת תמיד יכולה לדבר בלשון הנטייה שלה בנוסף למספר השפות שניקבע בגלגול (או נבחר). על שה"מ לקבוע בדיוק אלו שפות ידועות לחרב.

2. **נטייה:** קבע את נטיית החרב הנתונה (גלגל 1ק20):

1-13 = צדק

14-18 = ניטראליות

19-20 = רשע

לא ניתן לזהות נטייתה של חרב עד אשר אוחזים בה. אם היצור אשר מחזיק בחרב הוא מאותה נטייה, לא תהיה שום תגובה רעה. אולם, אם הנטייה שונה, המשתמש יספוג כמות נזק מסוימת *בכל סיבוב* בו הוא מחזיק או נוגע בחרב, בהתאם לטבלה הבאה:

נטיית המשתמש	נטיית החרב	נזק בכל סיבוב
צדק	נטראליות	1-6
	רשע	2-12
נטראליות	צדק	1-6
	רשע	1-6
רשע	צדק	2-12
	נטראליות	1-6

3. **כוחות:** גלגל ק% פעם אחת לכל כוח עיקרי של החרב, כפי שניקבע עפ"י התבונה

שלה, ומצא את התוצאות בטבלה המופיעה בהמשך. אם תוצאות חוזרות על עצמן, יש לגלגל פעם נוספת. על המשתמש להחזיק בחרב בידו, ולהתרכז בכוח על מנת להשתמש בה, ניתן להשתמש בכל כוח פעם אחת בסיבוב. ניתן להשתמש בכוח עיקרי ככל שרוצים אלא אם נאמר אחרת. בכוח בלתי רגיל ניתן להשתמש שלוש פעמים ביום בלבד, אלא אם נאמר אחרת.

איתור רשע (צדק): החרב מסוגלת לאתר אחת מנטיות אלו עד לטווח של 6 מ'. אין חרב המסוגלת לגלות את שתיהן.

איתור אבני-חן: החרב מסוגלת לאתר את כל סוגי אבני החן, ואת הכמות של כל סוג, בטווח של 20 מ'. החרב תצביע על אותו כוון.

איתור קסם: החרב תגרום לכל דבר קסום בטווח 6 מ' לזהור (כהשפעת הלחש). ניתן לעשות זאת שלוש פעמים ביום.

איתור מתכת: החרב מסוגלת לאתר מתכת מכל סוג שהיא מתבקשת עד לטווח של 20 מ'. היא תטה עצמה לכוון החומר, אולם לא תוכל לדעת את הכמות.

איתור קירות וחדרים סודיים: החרב תוכל לאתר דברים אלו בטווח 3 מ'.

איתור מעברי סתרים: החרב מסוגלת לאתר את כל מעברי הסתרים בטווח של 3 מ'.

אשליה: המשתמש מסוגל ליצור *אשליה בדומה* ללחש אשליה של קוסם.

העתקה: המשתמש מסוגל להעתיק עצמו ממקום למקום פעם ביום, בדומה ללחש

ק%	כוחות עיקריים
01–10	איתור רשע (צדק)
11–15	איתור אבני-חן
16–25	איתור קסם
26–35	איתור מתכת
36–50	איתור קירות וחדרים סודיים
51–65	איתור מעברי סתר
66–75	מציאת דלתות סתרים
76–85	מציאת מלכודות
86–95	ראיית הבלתי נראה
96–99	גלגל לכוח בלתי רגיל אחד
00	גלגל פעמיים בטבלה זו

ק%	כוחות בלתי רגילים
01–10	שמיעה על טבעית
11–20	ראיה על טבעית
21–30	קריאת מחשבות
31–35	נזק נוסף
36–40	תעופה
41–45	ריפוי
46–54	אשליה
55–59	ריחוף
60–69	טלקינזיס
70–79	טלפתיה
80–88	העתקה
89–97	ראיית רנטגן
97–99	בצע שני גילגולים נוספים בטבלה זו*
00	בצע שלושה גלגולים נוספים כנ"ל

* התעלם מתוצאות נוספות של 98 ומעלה.

הקוסם.

טלפתיה: בדומה לקריאת מחשבות, אולם גם עם היכולת "לשדר" מחשבות ליצור עימו יוצרים מגע (בדומה לקסדת טלפתיה).

טלקינזיס: המשתמש מסוגל להזיז משקל של 2,000 מט על ידי מחשבה על כך, בדומה לטבעת.

כוח בלתי רגיל: ניתן אך ורק אם לחרב תבונה של 12 או אם תוצאת הגלגול לכוח עיקרי היא בין 99–96. אם לחרב כוח בלתי רגיל, גלגל ק% ומצא את הכח בטבלה הבאה, למעט לגבי *נזק נוסף וריפוי* תוצאה החוזרת על עצמה יש לגלגל בשנית.

מציאת דלתות סתר: החרב מסוגלת לאתר את כל דלתות הסתרים בטווח 3 מ', שלוש פעמים ביום.

מציאת מלכודות: החרב מסוגלת לאתר מלכודות מכל הסוגים בטווח של 3 מ', שלוש פעמים ביום.

נזק נוסף: המשתמש יכול לגרום לנזק הגדול פי 4 בכל פגיעה. כאשר ניתנת הפקודה, הכוח ימשך 1–10 סיבובים. כל גילגול נוסף מגדיל את המכפלה ב-1 (לפי 5, פי 6 וכו').

קריאת מחשבות: בדומה לשיקוי, המשתמש מסוגל להאזין למחשבותיו של יצור חי אחד בטווח 20 מ'.

ראיית הבלתי נראה: החרב מסוגלת למצוא את כל החפצים והיצורים (אולם לא דלתות סתרים) הבלתי נראים ומוחבאים בטווח של 6 מ'.

ראייה על טבעית: בדומה לשיקוי המשתמש מסוגל לראות אזור כלשהו בטווח של 20 מ', מבעד לעיניו של יצור באותו אזור.

ראיית רנטגן: המשתמש יכול לראות מבעד לדברים כאילו הוא בעל טבעת ראית רנטגן.

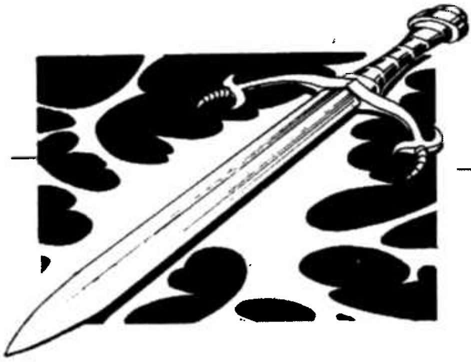
ריחוף: בדומה לשיקוי, המשתמש יכול לרחף באויר, לכל היותר למשך 3 תורים בכל שימוש.

ריפוי: החרב מסוגלת לרפא 6 נקודות נזק *ביום*. בקצב של נקודת פגיעה אחת לסיבוב. גלגולים נוספים מגדילים את כמות הריפוי ב-6 לכל גילגול (ל-12, 18, וכו' בכל יום), אולם קצב הריפוי אינו משתנה.

שמיעה על טבעית: בדומה לשיקוי המשתמש מסוגל לשמוע כל רעש באזור מסויים בטווח של 20 מ', דרך אוזניו של יצור באותו אזור.

תעופה: בדומה לשיקוי, המשתמש מסוגל לעוף באויר, לזמן מירבי של שלושה תורים בכל שימוש.

4. אגו: גלגל 1ק12 על מנת לקבוע את מידת האגו של החרב. אגו היא תכונה הקובעת את חוזק האופי. עתה חבר את מידות התבונה והאגו של החרב על מנת לדעת את כח הרצון שלה. הוסף 1 לכוח-הרצון על כל כוח בלתי-רגיל (אם בכלל). רשום לך את סך-כל כוח-הרצון של החרב. כאשר מתעסקים עם חרב, היא עשויה לנסות להשתלט על המשתמש בה! על שה"מ להשוות



את כוח-הרצון של החרב לזה של המשתמש, ולראות מה התוצאות (ראה בדיקת שליטה).

כוח-הרצון של דמות הוא הסכום של מידות התבונה והחוכמה שלה. שה"מ רשאי להפחית 2–8 נקודות כח-רצון אם הדמות פצועה. אם החרב והמשתמש הם בעלי נטייה שונה, החרב זוכה ב-1–10 נקודות כח רצון נוספות (יש לקבוע זאת עם כל שינוי של משתמשים).

בדיקת שליטה: חרב נבונה תנסה לשלוט במשתמש בה בחמישה מקרים שונים:

1. כאשר המשתמש מתעסק עם החרב לראשונה
2. כאשר המשתמש פצוע, וברשותו מחצית (או פחות) מכמות נקודות הפגיעה הרגילות שלו.
3. כאשר המשתמש מקבל לידיו חפץ קסום כלשהו אחר.
4. כאשר מישהו אחר משתמש בחרב.
5. כאשר ניתן להשתמש במטרה מיוחדת (אם עניינ).

על מנת לבצע את בדיקת השליטה על שה"מ פשוט להשוות את כוח הרצון של החרב לזה של הדמות. בעל התוצאה הגבוהה יותר הוא השולט. על שה"מ לקבוע את פעולותיה של החרב בשליטה. השליטה נמשכת עד אשר החרב מסופקת או שהמצב שגרם לבדיקת השליטה חולף, תוצאות נפוצות הן:

הובלת המשתמש כך שיחלוף על פני כלי נשק קסומים אחרים שנמצאו, או שיתעלם מהם.

תגרום למשתמש להסתער לתוך קרב למען תהילה בלבד.

תגרום למשתמש להכנע ליריב – אשר ראוי יותר לחרב או אחד שקל יותר לשלוט בו.

תגרום למשתמש לבזבז כסף על פריטים בשביל החרב, כגון ידית משובצת תכשיטים, נדן מפואר וכו'.

חרבות מיוחדות

חרבות מיוחדות מיוצרות על ידי יצורים רבי עוצמה למען מטרות מסוימות לאחר מכן מונחות חרבות אלו היכן שניתן יהיה למצאן ובסופו של דבר להשתמש בהן למען המטרה המיוחדת. המטרות המיוחדות הבאות מוצעות: שה"מ רשאי להמציא אחרות. לעולם אין יוצרים חרב מיוחדת ליותר ממטרה מיוחדת אחת.

1. הריגת סוג דמות (כגון כהן)
2. הריגת סוג מפלצת (כגון דרקונים אדומים)
3. הריגת יצור מסוים.
4. הריגת גזע מסוים (כגון גמדים)
5. הבסת נטייה מסוימת

לכל חרב מיוחדת מידה של 12 בתבונה (ראה טבלה לשפות ותכונות) ובאגו. כל חרב מיוחדת זוכה בתכונות הבאות, אשר נקבעות עפ"י הנטייה של החרב, כאשר משתמשים בה למען המטרה המיוחדת:

חרב צדק תשתק יריב רשע אשר נפגע ממנה אלא אם הוא מצליח בגלגול הצלה כנגד לחשים.

חרב ניטראלית מוסיפה +1 לכל גלגולי ההצלה של המשתמש.

חרב רשע תגרום ליריב צדיק בו היא פוגעת לבצע גלגול הצלה כנגד אי התאבנות או שהוא יהפוך לאבן.

ב. ו-ג. שריון וכלי-נשק

רוב הנשקים והשריון הקסומים עובדים בדיוק כמתואר בכללי מערכת מו"ד למתחיל. בונוס של כלי-נשק מתווסף לגילגולי פגיעה ונזק, ובונוסים לשריון משפרים את דירוג השריון של המשתמש. כל שיריון, מגן או כלי-נשק עשוים להיות מקוללים. שה"מ עשוי להכניס חפצים מקוללים או לבדוק אקראית (עד ל-10% לכל פריט).

מספר כלי-נשק עשוים להיות בגדלים שונים (לדוגמא, גרזן עשוי להיות גרזן-יד או גרזן-מלחמה), הבחירה המדויקת שמורה לשה"מ. "חנית" עשויה להיות כידון (סכוי של 15%) או רומח (סיכוי של 5%).

ד. שיקויים

השפעת שיקוי נמשכת 7-12 תורים אלא אם נאמר אחרת. אם דמות שותה שיקוי בשעה ששיקוי אחר עדיין משפיע היא נהיית חולה ולא תהיה מסוגלת לעשות דבר במשך 3 תורים (ללא גלגול הצלה) והשפעות שני השיקויים תיפסקנה. שיקויים אשר השפעותיהם קבועות (ריפוי, אריכות ימים) אינם כלולים בכלל זה.

אריכות ימים: המשתמש מיד נהיה צעיר ב-10 שנים. ההשפעה היא לצמיתות, היא אינה נפסקת ולא ניתן לבטלה באמצעות לחש.

בלתי פגיע: דרוג השריון וגלגולי ההצלה של המשתמש מקבלים בונוס של 2 למשך פעולת השיקוי. אם משתמשים בשיקוי זה יותר מפעם בשבוע ההשפעה היחידה תהיה מחלה.

גבורה: אין לו השפעה כלל על כהנים, אלפים, קוסמים או גנבים. לוחם, גמד, זוטון או אדם רגיל (או מפלצת!) יזכו בקוביות פגיעה, נקודות פגיעה ובכל התכונות של דמות בדרגה גבוהה יותר, בצורה זו:

דרגה	השפעה
אדם רגיל הופך ללוחם בדרגה רביעית	
1-3	זוכה ב-3 דרגות או קוביות פגיעה
4-7	זוכה ב-2 דרגות או קוביות פגיעה
8-10	זוכה בדרגה אחת או בקוביית פגיעה אחת
11+	אין השפעה

כל פציעה אשר נעשית במהלך השפעת השיקוי – לרבות ניקוזי אנרגיה! מופחתת קודם כל מנקודות הפגיעה והדרגות שנרכשו בצורה קסומה.

הטעייה: המשתמש יאמין כי לשיקוי זה השפעה של שיקוי כלשהו אחר, (גלגל פעם נוספת) אולם למעשה אין לו השפעה אמיתית.

כח ענק: המשתמש מקבל כח של ענק כפור. אולם לשיקוי אין השפעה אם חפץ קסום המשנה כוח (כגון כפפות כוח עוג) נמצא בשימוש. במקרה רגיל המשתמש גורם לנזק כפול מהרגיל בכל כלי נשק והוא מסוגל להשליך סלעים קטנים (טווחים 20/45/65) לנזק של 3-18 נקודות.

עמידות באש: לא ניתן להזיק למשתמש עם אש רגילה והוא מקבל בונוס של +2 לכל גלגולי ההצלה נגד התקפות אש. בנוסף, המשתמש סופג פחות נזק מאש דרקון ומאש קסומה. פחות נקודה אחת לכל קובית נזק (מינימום נקודת נזק אחת לקוביה).

מהירות: המשתמש נע פי שניים יותר מהר, תוקף פעמיים בסיבוב ויהיה מסוגל לבצע כל פעולה אחרת פי שניים יותר מהר, למעט הטלת לחשים.

מציאת אוצרות: על ידי התרכזות בכך, המשתמש מסוגל לאתר את הכוון והמרחק (אולם לא את הכמות) של האוצר הגדול ביותר בטווח 120 מ'.

ראייה על טבעית: המשתמש יכול לראות שטח בגודל 20 מ' דרך עיניו של יצור באותו אזור.

שינוי עצמי: המשתמש יהיה מסוגל לשנות צורתו (בדומה ללחש הקוסם) פעם בסיבוב עד לתום השפעת השיקוי.

שיקויי שליטה: בשימוש בשיקויים אלו על המשתמש לראות בעיניו את הקורבנות על מנת לכוון את מעשיהם. לא ניתן להכריח יצורים נשלטים להרוג את עצמם. הדמות לא תוכל לבצע שום פעולה אחרת בשעה שהיא שולטת באחרים ותוכל לנוע רק במחצית המהירות הרגילה. כל קרבן רשאי לגלגול הצלה נגד לחשים על מנת להימנע מהשליטה, אולם המשתמש רשאי לחזור על הנסיון פעם בסיבוב על כל קורבן שהוא רואה, עד לתום השפעת השיקוי.

שליטה באדם: המשתמש יכול לשלוט ב-6 קוביות פגיעה של בני-אדם בו זמנית (אנשים רגילים נחשבים ל-1/2 קובית פגיעה כל אחד), בדומה להשפעות לחש הקסמת איש להשפעה טווח של 20 מ', וההקסמה נמשכת כל עוד השיקוי בפעולה.

שליטה באל-מתים: המשתמש מסוגל לשלוט ב-18 קוביות פגיעה של מפלצות אל-מתות. האל-מתים יהיו עוינים עם תום השליטה.

שליטה בחיות: המשתמש מסוגל לשלוט ב 3-18 קוביות פגיעה של חיות (רגילות או ענקיות אולם לא דמיוניות או קסומות). כאשר השליטה מסתיימת החיות יפחדו ויעזבו את האזור אם הן יכולות.

שליטה בצמחים: המשתמש יהיה מסוגל לשלוט בכל הצמחים והיצורים דמויי צמחים (כולל מפלצות) בשטח של 10x10 מ' ובטווח של 20 מ' ממנו. צמחים רגילים אשר נשלטים מסוגלים לסבך מי שנמצא באזורם, אולם אינם מסוגלים לגרום נזק.

שליטה בדרקונים: ישנם סוגים שונים של שיקוי זה, אחד לכל סוג דרקון. המשתמש יכול לשלוט בשלושה דרקונים בו זמנית. הדרקונים הנשלטים יעשו כל שמצווה עליהם למעט הטלת לחשים. הם יהיו עוינים עם תום השליטה.

שליטה בענקים: קימים סוגים שונים של שיקוי זה, אחד לכל סוג ענק. המשתמש מסוגל לשלוט בארבעה ענקים בו זמנית. הם יהיו עוינים עם תום השליטה.

שמיעה על טבעית: המשתמש מסוגל להאזין לרעשים (כולל שיחה) באזור של 20 מ' רדיוס דרך אוזניו של יצור באותו אזור.

תעופה: המשתמש מסוגל לעוף בקצב של 40 מ' בסיבוב ללא התעייפות (בהתאם להשפעות לחש הקוסם).

ה. מגילות

על מנת להשתמש במגילה, יש צורך כי יהיה מספיק אור כך שניתן יהיה לקרוא בה, ויש לקרוא בקול. במגילה (או לגבי מגילת לחשים בכל לחש) ניתן להשתמש פעם אחת בלבד. המילים נעלמות בשעה שקוראים אותן בקול. אך ורק קוסמים ואלפים מסוגלים להשתמש במגילות קוסם, ויש צורך להשתמש קודם בלחש *קריאת קסם* על מנת לגלות את תכולת כל המגילה. אך ורק כהנים מסוגלים להשתמש במגילות לחשי כהנים, אולם אין הם זקוקים לעזרים קסומים על מנת לגלות את תוכן המגילה, כולם רשאים להשתמש במגילות הגנה ובמפות אוצר.

הגנה מיסודונים: מגילה זו יוצרת מעגל הגנה (רדיוס 3 מ') מסביב לקורא בה. שום יסודון לא יוכל לתקוף את אלו הנמצאים בתוך המעגל אלא אם יתקפו אותו בלחימת פנים-אל-פנים. לאחר שהותקף, היסודון יוכל להשיב התקפה. ההשפעה נמשכת 2 תורים ומתקדמת יחד עם הקורא.

הגנה מקסמים: מגילה זו יוצרת מעגל הגנה (ברדיוס 3 מ') מסביב לקורא בה. שום לחש או השפעת לחש (לרבות אלו מחפצים) לא יהיו מסוגלים להיכנס או לצאת מן המעגל. ההשפעה נמשכת 1-4 תורים, נעה עם הקורא, ולא ניתן להפסיק אותה, אלא באמצעות משאלה.

לחשים: במגילת לחשים יכול להשתמש רק סוג הדמות שהלחשים שלו הם המופיעים על גבי המגילה. את סוג הלחשים, (קוסם, או כהן) הלחשים המדויקים, ועוצמת כל לחש ניתן לקבוע או לבחור בצורה אקראית.

מגילות הגנה: במגילת הגנה יכולה לקרוא כל דמות המסוגלת לקרוא בשפה "המדוברת".

מפות אוצר: כל מפה מראה את הדרך למקום הימצאותו של אוצר במבוך או במרחבים. בדרך כלל יהיה האוצר מוחבא או מוגן על ידי מפלצות, מלכודות ו/או קסם. אוצר רגיל אינו מכיל חפצים קסומים אולם אוצר קסום עשוי להכיל מספר מטבעות ואבני חן בעלי ערך מועט. אוצר משולב יכיל

גם דברי קסם וגם אבני חן ותכשיטים יקרי ערך. באוצר מיוחד יהיה מוזכר (על גבי המפה) לפחות חפץ קבוע אחד, כגון מטה או חרב. על שה"מ להכין מספר מפות אוצר לפני המשחק.

ו. טבעות

יש לשים את הטבעת על האצבע על מנת שיתקימו ההשפעות הנתונות כאן, אולם ניתן להסירה ולשים אותה מחדש מתי שרוצים. ניתן להשתמש בטבעת כלשהי פעם אחת בסיבוב, אלא אם נאמר אחרת. לא ניתן לשים יותר משתי טבעות קסומות בו זמנית.

אחסון לחשים: כאשר מוצאים טבעת זו יהיו מאוחסנים בה 1–6 לחשים. לחשים מסוימים אלו הם גבול יכולתה של הטבעת. ולא ניתן לשנותם. כאשר שמים את הטבעת, הבעלים ידע מיד באופן קסום אלו לחשים מאוחסנים וכיצד להשתמש בה. לאחר שימוש בלחש, ניתן לאחסנו מחדש על ידי מטיל הלחשים, אשר יהיה עליו להטיל את הלחש בדיוק על הטבעת. הטבעת לא תספוג לחשים המוטלים על בעליה. הלחשים בטבעת יהיו בעלי משך הפעולה טווח והשפעה השווים לאלו של הדרגה הנמוכה ביותר הדרושה להטיל אותם. על שה"מ לבחור אלו סוגי לחשים מאוחסנים בטבעת, כ–20% מטבעות אלו מכילות לחשי כהנים.

הגנה +1 רדיוס 2 מ': טבעת זו משפרת את דרוג השיריון וגלגולי ההצלה של בעליה ב–1 (טבעת רגילה) +1 אולם גם נותנת בונוס זה לכל יצור הנמצא בטווח של 2 מ' הן ידידים והן יריבים.

החזרת לחשים: טבעת זו מחזירה השפעה 2–12 לחשים בחזרה למי שהטיל אותם, כך שבעל הטבעת אינו מושפע. אך ורק לחשים מוחזרים, לא כוחות דמויי לחשים של מפלצות ולא השפעות דמויות לחש של חפצים.

החלמה עצמית: בעל הטבעת יתרפא מעצמו בקצב איטי של נקודה אחת בתור. הטבעת גם משיבה אברי גוף שנקטעו. אצבע תצמח מחדש תוך 24 שעות, ואיבר שלם ניתן להשיב תוך שבוע אחד. הטבעת לא תתפקד אם נקודות הפגיעה של המשתמש יורדות לאפס או פחות. לא ניתן לרפא בצורה זו נזקי אש או חומצה.

הטעיה: בעל הטבעת יאמין כי זו טבעת אחרת כלשהי (גלגל בשנית). אולם אין לטבעת שום השפעה ממשית לא ניתן יהיה לשכנע את בעל הטבעת אחרת אלא עם לחש הסרת קללה שיבטל את הכישוף.

זימון ג'יני: בעל הטבעת מסוגל לזמן ג'יני אחד שישרתו למשך יום אחד. הג'יני ישרת וימלא אחר פקודות האדם אשר לובש את הטבעת כאשר הוא זומן. לא ניתן להשתמש בטבעת יותר מפעם בשבוע.

טלקינזיס: בעל הטבעת מסוגל להזיז משקל של 2,000 מט על ידי מחשבה בלבד.

ראיית רנטגן: בעל הטבעת יהיה מסוגל לראות למרחק של 10 מ'. אפילו מבעד לקיר על ידי עמידה במקום והתרכזות. את ההשפעה ניתן לחסום על ידי זהב או עופרת. בכל שימוש אשר דורש תור אחד יכול בעל הטבעת לבחון אזור בשטח של 3x3 מ' ויהיה מסוגל לראות כל מלכודת או דלת סתרים באזור זה. דרך חפצים אשר פחות מרוכזים מאבן (כגון בד, עץ, מים) ניתן לראות ביתר קלות עד לטווח של 20 מ'. ניתן להשתמש בטבעת בתור אחד בכל שעה.

שליטה בבני-אדם: השפעה זהה לשיקוי בעל אותו שם. ההשפעה עד לביטולה על ידי בעל הטבעת, או עד להסרת הטבעת, או עד אשר לחש ביטול קסם מבטל את ההקסמה.

שליטה בצמחים: בעלת אותה השפעה של השיקוי בעל אותו שם, אולם נמשכת כל עוד בעל הטבעת מתרכז בכך.

ז. בדידים מטות ושרביטים

בשרביט יכול להשתמש כל סוג דמות, אולם במטה יכול להשתמש אך ורק מטיל לחשים (לעיתים מוגבל לסוג מסוים) ובבדיד יכול להשתמש רק קוסם או אלף. כאשר מוצאים בדיד יהיה לו בד"כ 2–20 מטענים, ולמטה 3–30. כל שימוש עולה במטען אחד אלא אם נאמר אחרת. ניתן להשתמש בכל חפץ לכל היותר פעם אחת בסיבוב.

בדיד איתור דלתות סתרים: המשתמש יכול לגלות דלתות סתרים בטווח 6 מ', כשכל דלת סתרים שנמצאת עולה במטען אחד.

בדיד איתור מלכודות: בדיד זה יטה עצמו לכוון כל המלכודות בטווח 6 מ', כל אחת בתורה, במחיר של מטען אחד למלכודת.

בדיד איתור מתכות: יטה עצמו בכוון כל מתכת שתאמר לו אם היא בטווח של 6 מ' ואם משקל הכמות עולה על 1,000 מט. המשתמש לא יהיה מסוגל לדעת את כמות המתכת.

בדיד אשליות: יוצר השפעה של *אשליה* בדומה ללחש הקוסם. על המשתמש להתרכז באשליה על מנת להמשיך לקימה, אולם הוא רשאי ללכת במחצית הקצב הרגיל בשעה שהוא עושה כן.

בדיד ביטול: ניתן להשתמש בבדיד זה לביטול ההשפעות של בדיד או מטה אחרים. אם להשפעה המבוטלת יש זמן השפעה מסוים, הביטול יחזיק מעמד למשך סיבוב אחד.

בדיד ברקים: יוצר ברקים (בדומה ללחשי הקוסם) אשר מתחילים בטווח של עד 80 מ' ממנו ובאורך של 20 מ' מאותה נקודה. הקורבנות סופגים 6–36 נקודות נזק מחשמל אולם הם זכאים לגלגול הצלה כנגד בדידים לספיגת מחצית הנזק.

בדיד הפחד: יוצר קונוס של פחד באורך 20 מ' וברוחב של 10 מ' בקצהו המרוחק. על כל מי שנמצא בתוך הקונוס לבצע גלגול הצלה כנגד בדידים או לברוח מהמשתמש (בקצב הגדול פי שלושה מהרגיל) למשך 30 סיבובים.

בדיד הקור: יוצר קונוס של קור באורך 20 מ' וברוחב של 10 מ' בקצהו הרחוק. כל מי שנמצא בתוך הקונוס סופג 6–36 נקודות נזק מקור, אולם זכאי לגלגול הצלה כנגד בדידים לספיגת מחצית הנזק בלבד.

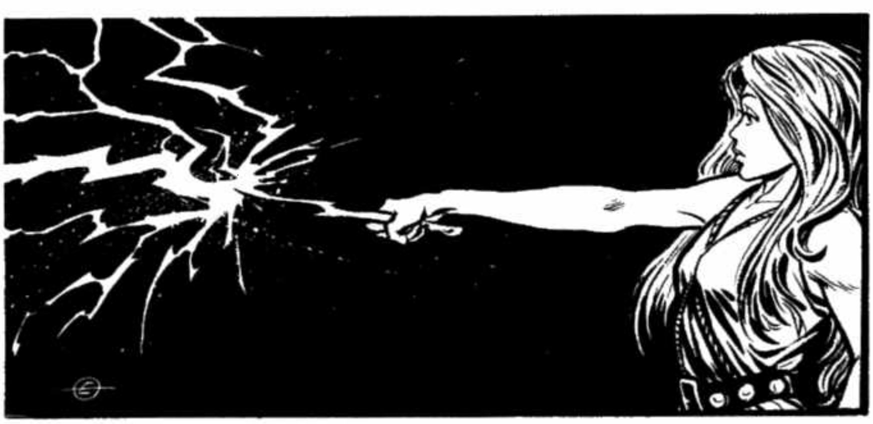
בדיד שינויים: בדיד זה יוצר השפעת שינוי עצמי או שינוי אחר (בדומה ללחשי הקוסם האלו). על המשתמש לומר באיזו השפעה הוא מעונין. קורבן אשר אינו רוצה בכך רשאי לבצע גלגול הצלה כנגד בדידים, בכדי להמנע מההשפעה.

בדיד כדורי-אש: יוצר השפעה של *כדור אש* (בדומה ללחש הקוסם) לטווח של 80 מ'. כל הקורבנות יספגו נזק של 6–36 נקודות נזק מאש, אולם הם זכאים לגלגול הצלה לספיגת מחצית הנזק בלבד.

מטה הזדקנות (כ): מכה אחת מחפץ זה מזקינה את הקורבן ב–10 שנים. מכה אחת או שתים יהיו קטלניות לרוב החיות ומזיקות לבני אדם רבים. אלפים יכולים להתעלם מ–200 שנות ההזדקנות הראשונות, גמדים מ–50 השנים הראשונות, וזוטונים מ–20 השנים הראשונות. אל-מתים אינם מושפעים מחפץ זה.

מטה הכאה (מ): אם הפגיעה מוצלחת נשק זה גורם ל–2–12 נקודות נזק לכל מטען. ניתן להשתמש במטען אחד בכל מכה.

מטה כשפים (ק): מטה +1 זה הוא בעל כל הכוחות של מטה עוצמה, ובנוסף השפעות





לחשי הקוסם של *היעלמות, מעבר-קיר, רשת וזימון יסודון*. ניתן גם להשתמש בו ליצירת סופת ציקלון (כמו של ג'יני) או לירות קונוס שיתוק (בדומה לבדיד). בנוסף לכך המשתמש יכול לשבור את המטה, דבר אשר גורם להתפרצות כל עוצמתו בבת אחת. *מכה סופית*, זו היא התפוצצות אשר גורמת לנזק של 8 נק' לכל מטען שנותר במטה. כל היצורים בטווח 10 מ' (לרבות המשתמש!) סופגים נזק (אולם רשאים לבצע גלגול הצלה כנגד מטות למחצית הנזק).

מטה עוצמה (ק): בחפץ זה ניתן להשתמש כבמטה הכאה, וניתן גם להשתמש בו ליצירת אחת מהשפעות לחשי קסם הבאות (כשכל אחת גורמת לנזק של 8–48 נקודות): *כדור-אש, ברק, סופת ברד*, הוא גם מסוגל ליצור השפעה של *אור מתמשך*, או להזיז משקל של 2,400 מט' ע"י *טלקינזה*, בדומה לטבעת.

מטה שליטה (מ): לחפץ זה כל כוחות טבעות השליטה על חיות, בני אדם וצמחים.

ח. חפצים קסומים שונים

בכל אחד מן הפריטים הללו יכול להשתמש כל סוג דמות ולא יותר מפעם אחת בסיבוב, אלא אם נאמר אחרת. רובן של ההשפעות הנתונות עובדות באופן מיידי ו/או שעל ידי התרכזות בהן בלבד.

בקבוק אפריטי: החפץ הוא קנקן גדול כבד ופקוק, בערך בגובה מטר אם נפתח הפקק, יופיע אפריטי אשר בא לשרת את הפותח פעם ביום למשך 101 ימים (או עד מותו). היצור ישוב לביתו (עיר הנחושת האגדית) עם תום תקופת שירותו. הוא לא ישרת איש מלבד האדם שפתח את הבקבוק.

חגורת כוח ענקים: חפץ זה נותן ללובש את אותם סיכויי פגיעה של ענק גבעות. הלובש גורם ל-2–16 נקודות נזק בכל פגיעה (אם משתמשים בשיטת נזק נשקים משתנה, הנזקים יהיו פי שנים מהרגיל במקום 2–16).

גלימת השתקפות: חפץ זה מעוות קרני אור, הלובש נמצא למעשה במרחק 2 מ' מן המקום בו הוא נראה. החלוק נותן בונוס של +2 לגלגולי ההצלה נגד לחשים, בדיד קסם/מטה/שרביט והתאבנות הלובש. התקפות פנים-אל-פנים המכוונות ללובש מקבלות עונשין של 2- לגלגולי הפגיעה, ורוב ירי החצים יחטיא באופן מיידי.

כדור בדולח עם קריאת מחשבות: עובד כמו כדור בדולח רגיל, אולם עם הכוח הנוסף להאזין למחשבותיו של יצור אותו הוא רואה.

כדור בדולח עם שמיעה על טבעית: עובד כמו כדור בדולח רגיל, אולם עם היכולת הנוספת לשמוע רעשים מבעד לאוזניו של יצור הנמצא באזור אותו הוא רואה.

מגפי מסעות וקפיצות: הלובש לא יהיה זקוק כלל למנוחה במהלך תנועה רגילה. הלובש גם יהיה מסוגל לקפוץ לגובה מירבי של 3 מ' ולמרחק מירבי של 10 מ'.

מגפי ריחוף: הלובש יהיה מסוגל לרחף (בדומה ללחש הקוסם). אין הגבלה למשך הפעולה.

מגפי מהירות: הלובש יהיה מסוגל לנוע במהירות של סוס רכיבה (80 מ' לתור) למשך 12 שעות, אשר לאחריהן יהיה הלובש חייב לנוח למשך יום אחד.

מדליון קריאת מחשבות 30 מ': חפץ המאפשר למשתמש בו להאזין למחשבותיו של אחר (בדומה ללחש הקוסם), לטווח של 30 מ'.

מטאטא מעופף: המטאטא ישא את בעליו באויר במהירות של 80 מ' בתור, כאשר הוא יקבל פקודה מילולית לעשות כן. ניתן לשאת אדם אחד נוסף (או ציוד במשקל שלא עולה על 2000 מט), אולם המטאטא יואט ל-60 מ' בתור.

מכשירי יסודונים (קערה, בקבוק או אבן): בכל אחד מחפצים אלו ניתן להשתמש פעם אחת בלבד ביום. הקערה היא הגדולה ביותר (קוטר של מטר) והאבן היא הקטנה ביותר (רוחב 3 ס"מ). כל חפץ דורש תור אחד לשימוש. כל חפץ יזמן יסודון "מכשיר" (מן הסוג הנתון) ויתיר למשתמש לשלוט בו בהתאם לכללי השליטה ביסודונים הרגילים.

קמיע נגד כדורי בדולח וקריאת מחשבות: מי ששם עליו קמיע זה המחובר לשרשרת נהיה מוגן לחלוטין מכך שירגלו אחריו בעזרת קריאת מחשבות או כדור בדולח.

קסדת העתקת מיקום (ק): הלובש יוכל לבצע *העתקת* מיקום (בדומה ללחש הקוסם לרבות סיכויי השגיאה) או שהוא עשוי לנסות להעתיק יצור או חפץ אחר ממיקומו. קורבן אשר מתנגד לכך זכאי לגלגול הצלה כנגד לחשים על מנת להמנע מההשפעה. לאחר שימוש אחד הקסדה לא תתפקד יותר. אם עתה יוטל עליה לחש *העתקה*, המשתמש יוכל להעתיק מיקומו ככל העולה על רוחו, אך לא יותר מפעם בסיבוב, ללא בזבוז של שום "מטענים". אולם בכל פעם שיעשה שימוש בקסדה להעתקת מיקום של יצור או חפץ אחר, הקסדה שוב תפסיק לתפקד ויהיה צורך בלחש העתקה נוסף להפעלתה מחדש.

קסדת קריאת שפות וקסם: הלובש יהיה מסוגל לקרוא כל כתב, בלא חשיבות לשפה או לתכונות הקסם של הכתב. אין זה מאפשר לדמויות להשתמש במגילות לחשים אלא אם הן מסוגלות לעשות כן ממילא. קסדה זו עדינה ותושמד אם הלובש יהרג. כל פגיעה בלובש עשויה להרוס את הקסדה (סיכוי של 10%).

ראי לוכד חיים: חפץ נדיר זה מאחסן יצור בגודל אדם או קטן יותר לנצח. על כל יצור כזה המביט לתוך הראי לבצע גלגול הצלה כנגד לחשים ואם הוא נכשל הוא ישאב לתוכו (על כל ציודו)! הראי מסוגל להכיל עד 20 יצורים: כאשר הוא מלא לא ניתן ללכוד יותר. יצורים הנלכדים בראי אינם מזדקנים ואינם זקוקים למזון או לאויר אולם הם חסרי כח לחלוטין. כל אחד יכול לדבר עם היצורים הלכודים בראי (אם הם דוברים אותה שפה). אם הראי נשבר, כל היצורים הלכודים בתוכו משתחררים מיד.

שטיח מעופף: חפץ זה מסוגל לשאת נוסע אחד במהירות של 35 מ' בסיבוב (100 מ' בתור), שניים ב-25 מ' בסיבוב, או שלושה במהירות של 20 מ' בסיבוב. הוא לא ישא יותר מ-3 נוסעים על כל ציודם.

שופר תקיעה: יוצר קונוס של רעש באורך 35 מ' וברוחב של 6 מ' בקצהו המרוחק כאשר תוקעים בו. קורבנות בתחום זה יספגו 2–12 נקודות נזק ויהיה עליהם לבצע גלגול הצלה או לאבד שמיעתם למשך תור אחד. על שה"מ להחליט כמה נזק יגרום השופר לחפצים דוממים; לדוגמא יתכן ויהיה צורך לתקוע בשופר שלוש פעמים בכדי להפיל חומת טירה בגודל 3 מ', אולם בקתת עץ עשויה להשתטח מתקיעה אחת.

תופי פחד: תופים גדולים אלו הם חסרי השפעה על יצורים העומדים בטווח הקטן מ-3 מ' מהם. כאשר משתמשים בהם על כל היצורים במרחק 3–80 מ' מהם לבצע גלגול הצלה נגד לחשים או להימלט מהמשתמש למשך 30 סיבובים (בקצב תנועה מירבי בריצה). אין צורך בגלגול הצלה עם משתמשים בשיטת המוראל, אולם על כל יצור לבצע במקום זאת בדיקת מוראל, אם עונשין של +2 לגלגול.

חרפושית הגנה: סופג כל קללה (אם זה מלחש, מגילה, או השפעה אחרת). הוא גם יספוג *אצבע מוות* (לחש הופכי *להחיאת מתים* של כהן). ה-חרפושית יעבוד 2–12 פעמים ואז יאבד מערכו.

סוף דבר

מציאת אוצרות אינה מטרה בפני עצמה. מעבר לאוצרות אותם אתה מוצא, ישנה האישיות המתפתחת, דמות השחקן, שיצרת. לאחר שניקנו כלי-נשק, נשכרו שכירים ומפות תורגמו נעלם הממון, אולם תמיד יש עוד לעז הלב ולאיש הקרבות החזק, להרפתקן האמיץ אשר אינו נרתע מקצת קשיים וסכנה - ישנן הרפתקאות!

סופו של ספר-כללים איננו סוף, כי אם התחלה. זוהי הזדמנות ליצור הרפתקאות משלך בעזרת הכלים שרכשת בשעה שדפדפת בין פיסות מידע אלו אודות המשחק. חמוש בדמיון וביצירתיות, תוכל להשתתף באחת מן ההרפתקאות הרבות אשר הוכנו למען שחקנים אשר אוהבים מו"ד. כללים אחרי הכל, הינם רק קרש קפיצה להרפתקאותיך.

לא סימת להנות, רק התחלת לרגל אחר גבהות זהב מרוחקות, וימי הרפתקאות אשר ממתינים לך בעולמות הרבים של מבוכים ודרקונים. עתה תוכל לפתוח דלתות לסוגים מרוחקים של הנאה ממשחק-תפקידים, והאתגר של אופקים מרתקים חדשים.

היכון לפתוח בהרפתקת מודול X-1 !



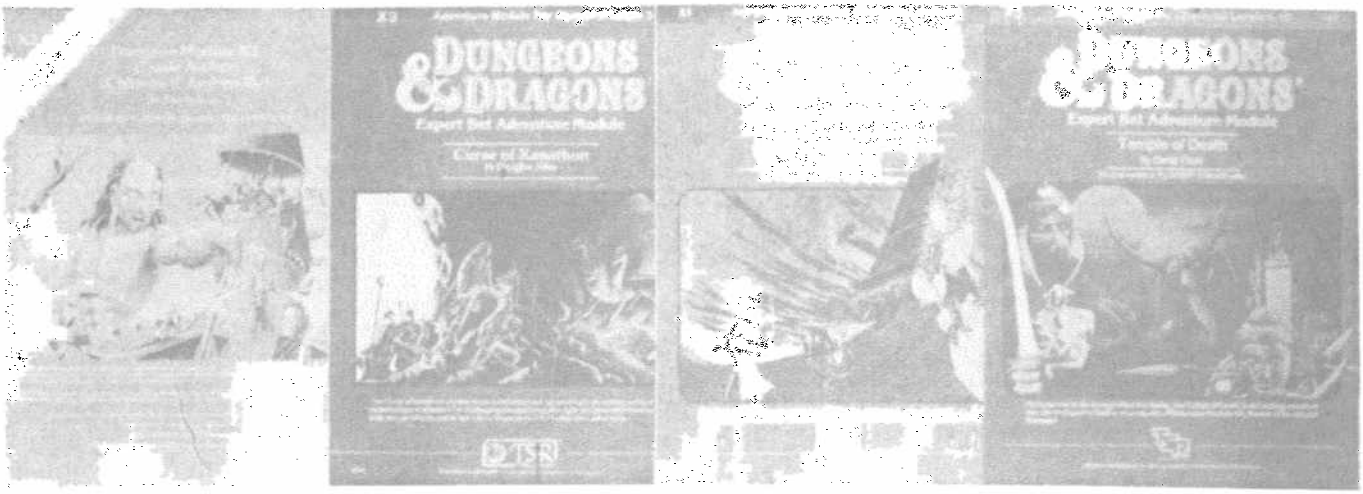
התחושה באויר משתנה, רוחות קלות מאימות להיהפך לכוחות סערה. משהו תלוי על האופק הרחוק, קו שחור יותר היכן שהכחול של הים והשמים נפגשים זה בזה. אתם מפליגים קרוב יותר, והקו השחור נהיה ברור יותר, והוא שובר את עצמו לצורות משונות של הרים ערפיליים ויערות אפלים. נשמעת קריאת שחף, אשר אולי קורא לכם להמשיך ואולי מזהיר אתכם כי תשובו על עקבותיכם ותחפשו נמלים בטוחים יותר.

בשעה שאתם מתקרבים לאי, הים מתנפץ בעוצמה על החוף, רעם הגלים הנשברים נשמע כתופי מלחמה מרוחקים של כוחות חיילים. סלעים ושוניות מאימים על ספינתכם כשיניו של נחש ים רעב, בשעה שאתם מתקרבים.

הליל יורד, ועימו, לשונות ערפל דקות דואות לכוון הים מן החוף הנטוש כמו אצבעותיהם של גנבים אשר מתו לפני מאות שנים. עד מהרה מכסה הערפל את ספינתכם כשמיכה אפורה ואפלה על עינכם ועל מצב רוחכם שהיה מרומם. עתה, איש כבר אינו צוחק או מדבר בקול. הרעש היחידי אותו אתם שומעים מעבר לתיפוף הגלים, הוא של הרוח הנושבת במפרשיכם ככנפיו של עוף טרף מפלצתי. אתם מאמצים עינכם ומנסים לראות דרך הערפל את הארץ השוכנת שם. מתוך החשיכה שוב משמיע שחף את אזהרתו מעוררת הפחד, והאויר הקריר גורם לכם לרעוד - זהו בודאי אי האימה!

פתח את X1 **והתחל בהרפתקה...**

פתח דלתות לחיים
מחוץ למבוכים



הופיעו בעברית המודלים למו"ד המערכת למתקדם, אשר מכילים הרפתקות מרחבים, ימיות ואויריות.

הרפתקת מבוך X2 **"טירת אמבר"**

היכנשהו בטירת אמבר המיסתורית נמצאת הדרך לבחירתכם. האם תוכלו לשרוד כנדג משפחת אמבר הקטלנית כדי למצוא אותה?

הרפתקת מבוך X3 **"קללתו של זנטון"**

תעלומה אפלה פוקדת את העיר רונה - הקללה של זנטון. הקללה של זנטון משלבת הרפתקות נורחב ועיר בחמש סיטואציות בלשיות.

הרפתקת מבוך X4 **"שליט נוודי המדבר"**

נשלחתם למסע קטלני למדבר סינד רק מדריך חצי - מת ומפה מקושקשת משמשים לכם להדרכה. אתם רוכבים היישר לצרואותיו המפלצתיים של השליט.

הרפתקת מבוך X5 **"מקדש המוות"**

בנושימה נואשת בארץ בלתי ידועה, עליכם למצוא את הדרך למרצבו של השליט, בהרפתקת המשך זו לשליט נוודי המדבר.

כאשר התקדמת מעבר למתקדם
נסה את מבוכים ודרקונים למתקדם. Advanced Dungeon & Dragon.

TSR, Inc.
Products Of Your Imagination

מיצוב בע"מ

מפתח נושאים עבור

ספר כללים למתקדם